
ファミ通 責任編集
BAYONETTA
ベヨネッタ
Climax Bible
ベヨネッタ クライマックスバイブル




BAYONETTA
ベヨネッタ


BAYONETTA
Climax Bible

Contents

System
基本システム編

Bullet arts
バレットアーツ編

Enemies
敵データ大全編

Map

マップ攻略編

Secrets

シークレット情報編

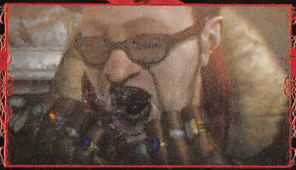
Characters

BAYONETTA
ベヨネッタ
現代に甦った妖艶な魔女

クールでビューティー、キュートでセクシーな本作主人公。20年まえ、とある湖の底で棺に封じられていたところを発見された。ほぼすべての記憶を失っており、覚えていたのは、自身が天使の命を悪魔に捧げる魔女であるということだけ。現在は仲介屋のエンツォから持ち込まれる、訳ありの死体を埋葬する仕事を生業としていて、泣き虫とゴキブリが苦手らしい。ちなみに彼女にベヨネッタと名づけたのは、行きつけのバーの主人ロダンである。




I'm sorry. I forgot to mention
one of the reasons I hunt your kind.
You're much too ugly not put out of your misery.
あんた達を狩る理由分かる？
その顔がムカつくからよ！





At least let me get a drink at Rodin's before you start drilling me.

ロダンの店で酒くらい飲ませろ！



ENZO
エンツォ

暗黒街御用達の裏仕事仲介屋

天使を狩る宿命を持つベヨネッタに、裏仕事を紹介してくれる仲介屋。ベヨネッタが住む掃き溜めと呼ばれる街で、暗黒街の大物から悪魔狩人を営む何でも屋まで、相手を選ばず手広く商売しているようだ。かなり儲かっているらしいが、ベヨネッタが絡むと車が壊されるなど経費がかさむのが悩みの種。家族を大切にしており、愛妻家で子煩悩という一面もある。

RODIN
ロダン

魔界の力に通じる腕利きの武器職人

お洒落なカクテルから甘党の客向けのストロベリーサンデーまで提供する、クールなバー"ゲイツ オブ ヘル"のバーテンダー。だが、それはあくまで表の顔。店の馴染みとなった客相手に、金しだいで武器を売るという裏の商売もやっている男だ。しかしさらに世界の裏側を知る者——たとえばベヨネッタ——には、悪魔の力を宿した特別な武器を売ってくれるという。

Your fights are yours alone.
I'm only here to watch
my handiwork in action.

俺は 俺の作った武器の働きを見たいだけだ







LUKA
ルカ

父の仇を追う自称ジャーナリスト

ベヨネッタを執拗に追いかける青年。ベヨネッタからは、チェシャと呼ばれている。軽薄そうに見えるが、幼いころに目の前で父親を惨殺されたという過去を持ち、その死に至る真実を求めてジャーナリストとして活動を続けてきた。父親が命を落した現場が、20年まえにベヨネッタの棺を引き上げた湖だったため、彼自身はベヨネッタが父を殺したと思い込んでいるが……。





I'm not your pet. The name is Luka. A name you better remember!

俺はネコじゃねえ、ルカだ。覚えておきな!

CEREZA
セレッサ
両親とはぐれた迷子の少女



失われた記憶を求めてベヨネッタが訪れた街ヴィグリッドで、天使に襲われそうになっていたところを保護された少女。黒猫のぬいぐるみを、いつも大切そうに抱いている。父親に呼ばれてヴィグリッドに来たらしいが、好奇心旺盛な性格が災いしたのかはぐれてしまったようだ。また人見知りしない性格でもあるようで、ベヨネッタを"ママ"と呼んで懐いてくる。



Mummy is a witch,

and witches protect people and are very strong.

マミーは魔女よ。みんなを守る強い人なの！



Characters


What's the matter, sweetie?
Afraid of something, are you!?
どうした 何を恐れている？

JEANNE
ジャンヌ
敵か味方か？ もうひとりの魔女

ことあるごとにベヨネッタの前に立ちふさがり、たびたび戦うことになる女性。ベヨネッタと同じく魔女の技を使い、彼女の失われた過去についても何か知っているようなそぶりである。つねに不敵な笑みを浮かべ、戦いの際にもベヨネッタよりも一枚上手な余裕を見せつけるが、ベヨネッタを導いているような印象も受ける。どうやら、ベヨネッタがかつての記憶と力を取り戻すことを望んでいるようだ。果たして、ジャンヌの真意はどこにあるのか？



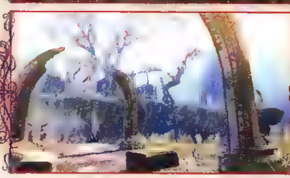
The WORLD

世界観解説

the trinity of realities

三位一体論





本作の世界、とくにおもな舞台となる街ヴィグリッドでの宗教観を表わす言葉。この世界は"天界"、"魔界"、"人間界"の3つが重なり合い、三位一体構造を成すという考え方である。それぞれの世界は重なって存在しながら、各々の霊的エネルギーの波長が違うため、互いに干渉することなく同時に存在できるのだ。基本的に3つの世界はバランスを保っているが、それが崩れると黙示録の戦い、すなわちハルマゲドンの勃発となる。

purgatorio

プルガトリオ





ダンテの『神曲』において、"煉獄"と称された場所。だが本作の世界においては違う意味を持つ。それは天界、魔界、人間界の三界の狭間に存在する第四の世界である。古の魔女や賢者たちは、このプルガトリオを経由してほかの世界へと移動したという。プルガトリオに身を置く者は、原則的に人間界にいる人々からの干渉を受けず、また干渉することもできない。だが強い霊力を持つ者は、その限りではないようだ。



dea jubileus and angels

神と天使



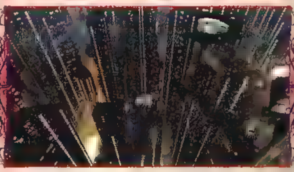


『ベヨネッタ』の舞台となる街ヴィグリッドでは、"ラグナ信仰"が盛んである。これは主神ジュベレウスを頂点に、さまざまな階級に分類された天使が存在する天界=ラグナを信仰するもので、ある種の太陽信仰と似たスタイルを持っている。だがベヨネッタにとっては、天使は単なる異界の住人でしかなく、魔界にいる己の契約者に捧げる糧にすぎない。ベヨネッタがエンツォに「罰当たり」だと称される所以である。

the city of vigrid

ヴィグリッド





南欧に位置するヴィグリッドは、観光を主要な産業とした古い街である。この地ではラグナ信仰が盛んであり、街の住人たちのすべては聖職者のような法衣を着て生活している。近年、大企業イザヴェルグループの躍進により、人工島イスラ・デル・ソルを中心に近代化が進み、同時に軍備を拡大して軍国化も進んでいるようだ。だがラグナ信仰によって結ばれた住人たちは、この状況にひとかけらの疑念も抱いていないという。

witches and sages

魔女と賢者

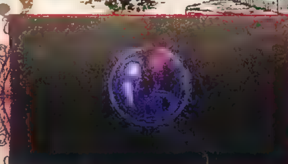


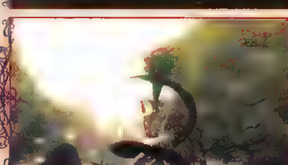


かつてヴィグリッドに数多くいたとされる力を持つ一族、アンブラの魔女とルーメンの賢者。陰陽両極のバランスを重んじ、互いに不可侵の掟を課していたという。それぞれの存在はまさに対極であり、アンブラの魔女は月と魔界を力の源とし、ルーメンの賢者は太陽と天界を力の源とした。だが500年まえに起きたある事件を発端としてそのバランスは崩れ、100年にわたって争った結果、魔女と賢者双方の一族が滅び去ったという。

the magic

魔導術





アンブラの魔女が行使した超常の力。それを称して魔導術と呼ぶ。ポータルと呼ばれる門を開いて異界へと移動し、髪の毛を触媒に魔界の住人を召喚し、月の魔力で壁や天井を自在に移動する。それらの魔導術は不思議議な万能の力にも見えるが、じつは想像以上に法則に則る、一種の科学ともいえる規則性も持つ。だが、その秘儀に至るには厳しい修行と天賦の才が必要であり、アンブラの魔女一族のみが到達しうる境地なのだ。

witch hunt

魔女狩り

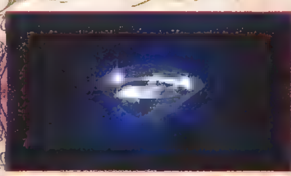




魔女と賢者の一族は互いに力の均衡を旨とし、長らく世界の秩序維持に力を果たしてきた。その均衡が破れたのは500年まえ。すなわち、魔女狩りの勃発である。その発端の詳細は定かではないが、神の軍勢に従う賢者一族と、魔女を異端と信じた一般民衆たちが、魔女に関わるすべてを滅ぼそうと蜂起したのだ。その結果、魔女が存在した痕跡は完膚なきまでに抹消され、すべての魔女は滅んだ――ただひとりを除いて。

the eyes of the world

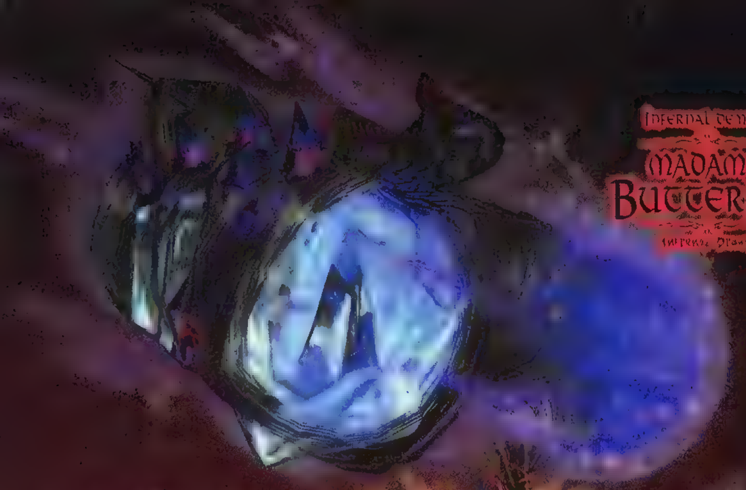
世界の目





魔女と賢者の一族双方に伝わる秘宝。500年まえの争いの原因であり、ふたつの目が揃うことで歴史の観測者となる力を得られるとされる。その外見を含む詳細は一切伝えられていないが、時折ブラックマーケットで同名の宝石が取引されることもあるようだ。今作でベヨネッタがヴィグリッドを訪れたのも、この宝石の取引に関する情報を入手したため。ただほとんどの場合、取引される宝石は名ばかりの贋作であることが多い。

Infernal Demon
召喚魔獣紹介



INFERNAL DEMON
MADAMA BUTTERFLY

マダム バタフライ

ベヨネッタが契約を結んでいる魔界の淑女。無念のうちに亡くなった高貴な女性が地獄で転生し、アゲハ蝶のような羽を持つ美しい魔神の姿を得たという。その戦いぶりは残酷かつ非情なことで有名で、ややサディスティックなベヨネッタに相応しいパートナーといえるだろう。



INFERNAL DEMON
GOMORRAH

ゴモラ

非常に獰猛で縄張り意識が強いといわれる、竜に似た姿の魔獣。魔界の森ジョンスンフォレストに生息し、近付くものすべてを獲物と見なして襲い掛かる。それは同類の魔獣についても同様で、そのためつねに単独で行動するらしい。彼が従うのは、召喚主のベヨネッタのみである。



INFERNAL DEMON
MALPHAS

マルファス

鋭い嘴と爪を持つ、巨大な漆黒の怪鳥。非常に好奇心が旺盛で、世界中のあらゆる知識や秘術を身につけるといわれる。ベヨネッタに召喚されると敵をついばみ引き裂くが、それは捕食目的や攻撃本能からではなく、あくまで残忍な好奇心からくる"玩具の分解"なのだ。

スコロペンドラ

大きいものでは体長10キロメートルを超える固体もいるという魔界の大ムカデ。煮えたぎる血が流れる魔界の大河、フレジェトンタに棲息している。巨体に似合わぬ俊敏な動きで獲物に絡みつき、壊滅的な力で締めつけ圧死させる。残るのは体液を絞りつくされた抜け殻だけだ。

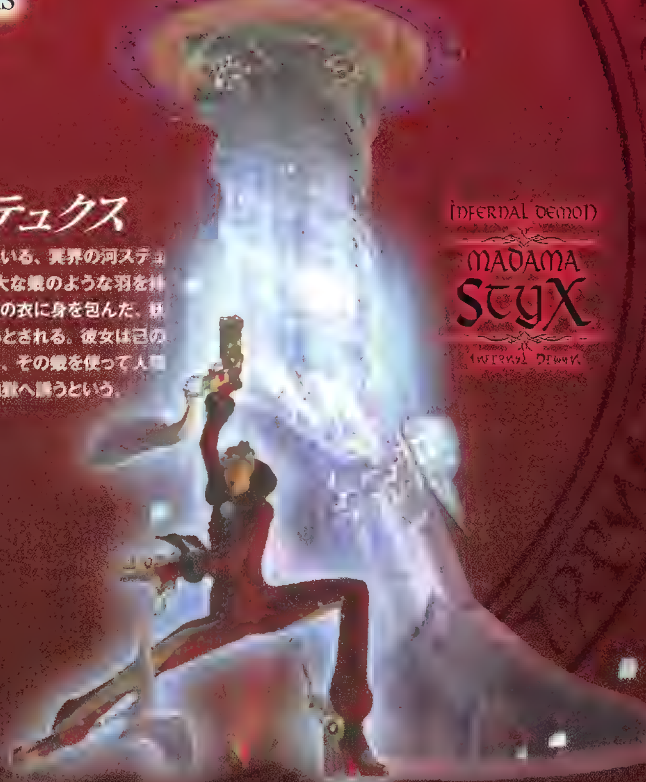
ヘカトンケイル

山をも砕く六本の豪腕と、3日にわたる大地震を引き起こす両脚を持つ魔界の巨人。凶暴で知能が低く、ベヨネッタほどの術者でも召喚には危険をともなうという。ただ知能の低さは稚気にも通じ、ゲーム中でも敵をボールに見立てて遊ぶという微笑ましい姿を見られる。

ファンタズマラネア

地獄の地底深く、マグマの海の中に棲む大グモ。体内は溶鉱炉のように煮えたぎり、灼熱の火炎弾を吐く。地上には滅多に姿を現わさず、それが"亡霊蜘蛛"の名の由来となっている。比較的温厚で知能も高いため、下手なことを言って怒らせなければ有意義な取引も可能だろう。





マダム ステュクス

ジャンヌが契約を結んでいる、冥界の河ステュクスを治める女王。巨大な蛾のような羽を持ち、女王に相応しい白銀の衣に身を包んだ、優美で高貴な姿をしているとされる。彼女は己の分身となる蛾を生み出し、その蛾を使って人間界で死した罪人の魂を地獄へ誘うという。

INFERNAL DEMON
MADAMA STYX

ジャンヌの召喚獣

マダムステュクスとの契約で得た強大な魔力を用い、ジャンヌは魔獣たちを召喚して使役する。召喚可能なのはベヨネッタと同様、ゴモラ、マルファス、ヘカトンケイル、スコロペンドラ、ファンタズマラネアの5種。だが彼らの姿は彼女の髪の色を反映し、白銀に光り輝くのだ。











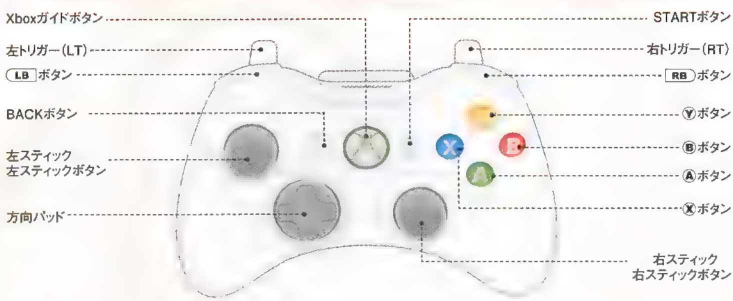


System
基本システム編

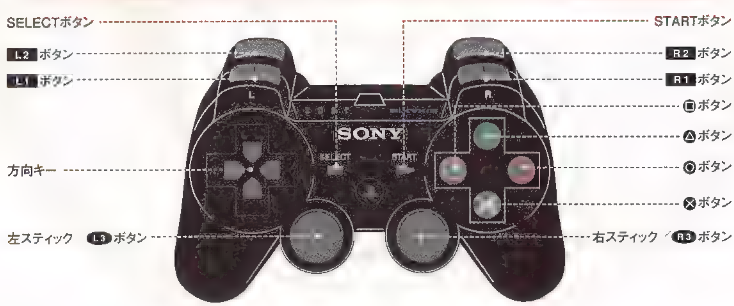
～コントローラーのボタン表記一覧～

『BAYONETTA（ベヨネッタ）』はXbox360版（360）とプレイステーション3版（PS3）の2種があるが、その両機種版に対応するため本書でも2種類のボタン表記を使用している。解説文中で「○○ボタンか××ボタン」とある場合、原則的にXbox360でのボタン、PS3でのボタンの順に表記している。その際は、下図に示した表記かアイコンを使っているので、注意してほしい。また一部のコンボや技解説のページでは、いちばん下の表に示したアイコンを使用している。ゲーム中に表示されるコマンドアイコンと同じものなので覚えやすいだろう。

Xbox360（360）コントローラー



プレイステーション3（PS3）コントローラー



本書で使用しているボタンの名称と機種ごとの対応ボタン

ボタンの名称とアイコン	〈360〉	〈PS3〉
[P]、パンチボタン	Ⓨボタン	△ボタン
[K]、キックボタン	Ⓑボタン	○ボタン
アクションボタン	Ⓧボタン	□ボタン
ジャンプボタン	Ⓐボタン	✕ボタン
ロックオン LOCK	RB ボタン	R1 ボタン

ボタンの名称とアイコン	〈360〉	〈PS3〉
回避ボタン 回避	右トリガー	R2 ボタン
左スティック、Lスティック	左スティック（※1）	
右スティック、Rスティック	右スティック（※1）	
ボタン長押し（HOLD）	ボタンを押しっぱなしにする（※1）	
←↑→↓	スティック入力方向（※2）	

※1 360とPS3の両機種共通　※2 スティックの入力方向は、ベヨネッタが画面上で右を向いている状態を基準とする。たとえば「←→」というコマンドの場合、ベヨネッタの背面方向、正面方向の順に左スティックを倒すという意味になる

Welcome to my fantasyzone get ready!

ゲーム進行の基本

最初から最後までクライマックスが止まらない、ド派手でゴージャスなアクションゲーム『BAYONETTA(ベヨネッタ)』。とはいえ操作の基本も大切。ここでゲームの基本をきちんと覚えておこう。

タイトルメニュー

ゲームを起動して、タイトル画面でSTARTボタンを押すと表示されるのが、このタイトルメニュー。Xbox360版では、そのまえにセーブ機器の選択が必要だが、タイトルメニューの内容は両機種とも変わらない。表示されるメニューの内容は、PLAY、OPTIONS、LEADERBOARDS、EXTRAの4項目。このうち各種設定を行なうOPTIONSは、ゲーム中のチャプターメニューやサブ画面でも表示されるので、初めてゲームをするときには迷わずPLAYを選んで構わない。詳しくは下の説明を参照のこと。



何はともあれ、ゲームをスタートさせるにはまずここから。あとからやり直しが効かないものはないので、すぐにゲームを開始しても大丈夫。

各メニューの内容

PLAY

ゲーム開始のためのメニュー。最初からゲームを始めるNEW GAME、プレイヤーが任意でセーブした場所から再開するLOAD GAME、ゲーム中にオートセーブされたポイントから再開するCONTINUEの3種類のメニューから選択可能。任意のセーブとオートセーブについては、次ページで詳しく解説している。

OPTIONS

ゲームの各種設定を行なうためのメニュー。コントローラーの振動のオンオフ、ゲーム中のカメラアングルの操作に関する設定変更、各種サウンドの音量に関する設定変更、画面の明るさや字幕の有無などの画面表示関連の設定変更が行なえる。実際にプレイして、気になったところをあとで調整するといい。

LEADERBOARDS

Xbox360やPS3を、インターネットに接続していないと参照できない項目。自分のゲームのクリアタイムや獲得コンボポイント(→P25)を、全国のプレイヤーと比較したランキングを見ることができる。ゲーム機本体が、ネット接続に対応していても、プレイヤーがサインインしていないと記録が反映されないので気をつけよう。

EXTRA

Xbox360の実績、PS3のトロフィーに対応した、魔女の血涙の収集状況を確認可能。プレイを進めないと内容がわからないものもあるが、まめに確認しておくといいだろう。また一度ゲームをクリアすると、ここに各種オマケ要素が閲覧可能なGALLERYの項目が追加される。内容は見てのお楽しみだ。

Even old Eggman the Destroyer gets scrambled in the end, right?
壊し屋エッグマンも あっけねえ
—Enzo—

セーブとコンティニュー

この『BAYONETTA（ベヨネッタ）』では、ゲームプレイの進行状況を2種類の方法でセーブできる。ある程度プレイヤーの任意で行なえる通常のセーブと、ゲーム中の特定のチェックポイントを通過するたびに自動的に行なわれるオートセーブである。

まず通常セーブは、右ページで説明するチャプターメニューでのみ行なえる。セーブできる個数は、プレイヤーひとりにつき20個まで。またロードして再開する場合は、必ずチャプターの最初からとなっている。ただし後述するとおり、このゲームではすでにクリアしたチャプターはいつでも自由にプレイできるため、ひとつのセーブファイルの上に、どんどん新しいデータを上書きしていっても問題ない。

オートセーブのほうは、プレイヤーひとりにつき1個だけしか残せないが、長いチャプターの途中でゲームを終了させた際、次回にCONTINUEを選ぶとその途中から再開できる。オートセーブの際には、画面にその表示が出るのでチェックしておこう。



オートセーブのタイミングは、ゲーム中でVERSEと呼ばれるセクションの区切りが終わったとき。VERSEについては、P24で詳しく説明しているので、そちらもよく読んでおこう。セーブ中は上の写真のように「Saving」と表示が出るので、そのあいだに本体の電源を切らないように要注意。

LEADERBOARDS

全国のプレイヤーたちとプレイ成績を競うことができるLEADERBOARDS。Xbox360版もPS3版も、それぞれ同機種間のプレイヤー同士でのランキングとなる。このランキングの対象となるのは、前述のとおりプレイ時間とコンボポイントで、さらに難易度別、チャプター別にランキングを参照できるようになっている。ただし、難易度Easy以下の成績はランキングには反映されない。またP48で紹介している、絶頂の腕飾りというアクセサリーを装備したプレイも、ランキングに反映されないので注意すること。

実際のランキング表示画面では、プレイヤーのプロフィールを含めて、細かい成績まですべて参照可能。またランキングが膨大になってきた場合、ⓧボタンか◉ボタンで検索対象を選べるようになっており、上位の成績を中心に表示するHigh Score、自分の成績を中心に表示するYour Score、フレンド登録しているプレイヤーの成績のみを対象に表示するFriend' s Scoreの3種がある。とことんゲームをやりこみ、ぜひ上位ランキングに名を連ねよう。



ランキング画面では、自分自身の成績は黄色で表示される。全国のプレイヤーの成績を目標に、よりビューティフルなプレイを目指せ。

チャプターメニュー

『BAYONETTA（ベヨネッタ）』は、序章やエピローグなどを含め、計20のチャプターから構成されている。そのチャプター間で表示されるのが、このチャプターメニューだ。チャプターメニューには3つの項目があり、装備・アイテムの購入、その章のプレイスタート、セーブが可能となっている。最初にチャプターメニューが表示されるのは序章開始時であるが、買い物ができる"The Gates of Hell"の項目が表示されるようになるのはチャプター1クリア後からとなる。なおこの画面で RB ボタンか R1 ボタンを押すと、下で説明するサブメニューが表示される。



メニュー項目のほか、チャプター数やそのチャプターのタイトル、現在プレイ中の難易度なども、この画面内に情報として表示される。

サブメニュー

このサブメニュー画面では、好きなチャプターへと移動できるチャプターセレクトや、プレイ途中で難易度を変更する難易度選択など、いろいろと便利な機能を使うことができる。とくに難易度選択は途中で変更することによるペナルティは何もないので、なかなか先に進めない初心者の方は、迷わず難易度を下げて再挑戦しよう。また、ゲームを一度クリアすることで追加される、コスチュームチェンジやオールリザルトといった項目もある。各サブメニューの項目についての詳細を下の一覧にまとめているので、不明な点があれば確認しておいてほしい。



場合によってはランキングの項目が表示されないが、それはプレイヤーがネットに接続していない証拠。しっかりサインインしておこう。

各サブメニューの内容

サブメニュー名	内容
チャプターセレクト	それまでにクリアしたことがある、好きなチャプターを最初からプレイできる。コンティニューポイントはリセットされ、選んだチャプターの最初に設定される
コスチュームチェンジ	ゲームを1回クリアしてから追加される要素で、ベヨネッタの衣装を変更（→P49）できる
オールリザルト	ゲームを1回クリアしてから追加される要素で、全チャプターのリザルト（→P31）状況を難易度別に確認できる
難易度選択	プレイ難易度を変更できる。ただし最初に選べる難易度は、Very EasyからNormalまで。それ以外の難易度は、P50の条件を満たさないと選択できない
ランキング	LEADERBOARDSで自分のランキングやほかのプレイヤーの成績を閲覧できる。ただしインターネットへの接続が必要となる
オプション	タイトルメニューのOPTIONSと同じく、各種設定を変更できる
タイトルに戻る	タイトル画面のメニューに戻る。その際、コンティニューポイントのリセットは行なわれない

My kids are baking me a birthday cake tonight. Cute little fuckers, I tell ya what...
かわいいガキどもが 誕生日を祝ってくれるんだ
—Enzo—

1チャプターの構成 ～VERSEとは～

『BAYONETTA(ベヨネッタ)』では、前述のオートセーブの説明で触れたように、ひとつのチャプター中にVERSEと呼ばれる区切りがある。これは詩や聖書において「一節」を表わす用語なのだ。実際のゲーム中では敵との戦闘を基準に区切りが設定され、たとえばチャプター1を難易度Normalでプレイした場合、右のようにVERSEが分けられている。わざわざ難易度を指定した理由は、Easy以下の難易度では一部のVERSEが飛ばされるためで、右の場合、難易度Easy以下だとVERSE3がプレイできない。

なお各VERSEには終了条件が設定されているのだが、敵を全滅させることが条件となるもの以外に、マップ上の規定の場所にまで到達するのが条件となるものがある。敵を倒してヘイロウ(お金)を稼ぎたいときに、後者の終了条件のところでうっかり先に進みすぎるとVERSEが終了してしまい、ヘイロウを得る機会を逃してしまうので気をつけよう。

例)チャプター1の流れ

チャプター開始

▼

VERSE1 地下通路での戦い

▼

VERSE2 魔女と賢者の像前での戦い

▼

VERSE3 アルフヘイムでの戦い

▼

VERSE4 噴水広場での戦い

▼

VERSE5 エレベーター前の戦い(隠し)

▼

VERSE6 東屋での戦い

▼

VERSE7 回想シーンでの戦い

▼

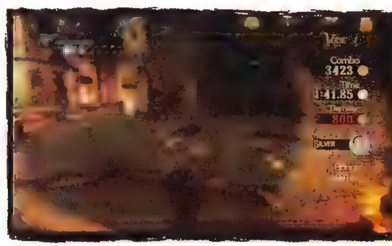
VERSE8 ビラブドとの戦い

▼

チャプター1 終了



戦場となる場所が神力の障壁(結界)で閉ざされた場合、そこでのVERSE終了条件は敵の全滅となる。逃げ道はないので敵を殲滅しよう。



VERSEが終了するときには、そこでの戦闘成績に応じたリザルトが画面右側に表示される。マップの先に進んで新たなVERSEに挑もう。

難易度によるプレイの変化

難易度	変化内容
Very Easy Easy	・Very Easyのみ体力が自動回復する ・敵から受けるダメージがNormalの半分 ・敵に与えるダメージがNormalの2倍 ・Very Easyのみ、ボタンアクションイベント(→P42)が必ず成功となる ・ベヨネッタの初期体力が4000(Normal以上は2000) ・最初から永遠なるマリオネット(→P48)を装備し、Automaticモード(→P58)でプレイ可能 ・アルフヘイム(→P37)の入り口がなく、魔女カラス(→P37)も出現しない ・体力、魔力ゲージの最大値増加アイテムが出現しない
Hard	・敵から受けるダメージがNormalの2倍 ・Hard専用の魔女カラスがマップ上に出現する ・敵が威嚇や地団駄を踏むといった隙だらけの挑発行動をしなくなり、攻撃が激しくなる
∞Climax	・敵から受けるダメージがNormalの3倍 ・∞Climax専用の魔女カラスがマップ上に出現する ・敵が威嚇や地団駄を踏むといった隙だらけの挑発行動をしなくなり、攻撃が激しくなる ・ウィッチタイム(→P39)が発動しない

Well then, adios!
それじゃ あばよ!
—Enzo—

プレイ中の情報

ゲームプレイ中の画面内には、さまざまな情報が表示されている。凶悪な天使たちとの戦闘中に、その端々にまで目を向けるのは難しいだろうが、情報の見落としが死を招くといってもいいほど重要なものもある。画面の見方を以下にまとめておくので、しっかり把握しておこう。なお初めてゲームをプレイする際の、最初のチャプターとなる「魔女狩り」では、例外としてこれらの情報は一切表示されない。

ゲーム画面の見方



❶ 体力ゲージ

ベヨネッタの現在の体力を示す。これがゼロになるとゲームオーバーとなる。初期状態での最大値は、難易度EasyとVery Easyでは4000、Normalでは2000。ゲーム中に最大値を増やすアイテムを入手すると増加

❷ 魔力ゲージ

ベヨネッタの魔力を示す。チャプター開始直後はゼロだが、プレイ中のさまざまな行動（→P57）により上昇する。また逆に、トーチャーアタック（→P99）や一部アクセサリー（→P48）の魔力を発動させるために消費する。初期状態での最大値は8ゲージ。ゲーム中に最大値を増やすアイテムを入手すると1ゲージずつ増加

❸ ドロップ武器ゲージ

敵が落とした武器を拾った場合にのみ表示される、その武器の残り耐久度。耐久度は武器により異なり、攻撃に使用するごとに減少していき、ゼロになるとその武器は消滅する

❹ アイテムショートカット

方向パッドか方向キーを押すと表示されるもので、サブ画面のITEMでセットしたアイテムがアイコンで確認できる。ここでさらにパッドやキーを長押しすると、その方向にセットしたアイテムが使用可能

❺ 武器セット表示

現在装備中の武器をアイコンで確認できる。左トリガーか L2 ボタンを押して、武器セットを変更すると表示される

❻ ロックオンマーク

現在狙いをつけている敵を示すマーク。基本的に、すべての攻撃はロックオンマークがついた敵を自動的に追尾する

❼ 現在のVERSE数

現在進行中のVERSE数の表示。難易度Easy以下とNormal以上では、同じ場所の戦闘でもVERSE数が異なる場合があるので注意

❽ 所持ヘイロウ

ロダンの店ゲイツ オブ ヘルでさまざまな買い物をする際に必要となる、通貨代わりのヘイロウの総額を示す

❾ コンボカウンター

現在獲得中のコンボポイントと、コンボ倍率が表示される。コンボ倍率は連続してコンボポイントを獲得していくと徐々に上がり、コンボが途切れた時点で「獲得コンボポイント×コンボ倍率」で計算した結果のヘイロウが得られる

❿ コンボポイント

敵を攻撃して得られたコンボポイントが、攻撃の種類を示すアイコンとともに表示される。表示されるのは現時点からさかのぼって6段目まで。攻撃種類を示す、おもなアイコンの意味は以下のとおりとなる

【アイコンの意味】

- パンチ攻撃。Ⓨボタンか△ボタンでの攻撃によるコンボポイント
- キック攻撃。Ⓑボタンか◎ボタンでの攻撃によるコンボポイント。基本的にパンチ攻撃よりも多くのポイントが得られる
- 銃攻撃。Ⓧボタンか□ボタンによる銃撃、または・ボタン長押しでの銃撃で得られるコンボポイント。1発あたりのポイントは、全攻撃中もっとも少ない
- 刀系の武器によるコンボポイント。ゲーム中では妖刀 修羅刃、ピロウトークなどがこの刀系武器となる。パンチの攻撃よりポイントは多め
- トーチャーアタックによるコンボポイント。全攻撃中もっとも多くのポイントが得られる攻撃となる。ヘイロウを稼ぎたい場合、これを積極的にコンボに織り込もう
- 連打攻撃によるコンボポイント。一部のコンビネーション攻撃（→P80）には、ボタン連打で複数回の攻撃を叩き込めるものがあり、その場合は通常攻撃よりも若干1発あたりのポイントが少なくなる

⓫ 敵の体力ゲージ

戦闘中の敵の中で、強敵にあたる相手の残り体力が表示される。同様の敵が複数いる場合、ロックオン中の強敵の体力がもっとも大きく表示され、ほかの敵の体力は小さい表示となる

I hate this damn light! I can't see a thing!
この忌々しい光！
—Enzo—

基本アクション解説

ゲーム中はプレイヤーのさまざまな操作に応えて、ベヨネッタが華麗なアクションを披露してくれる。ここでは、それらの基本アクションについて解説していこう。ゲームを始めたばかりのころは、パンチひとつを出すにもボタン操作に戸惑うような場合もあるだろう。しかしプレイを続ければ続けるほど徐々に体が覚えていってくれるはずだ。まずはひとつひとつのボタンとそれに対応するアクションを、下記説明を読んでしっかり覚えるところから始めよう。

なお各アクションの操作ボタンについては、Xbox360版のものとPS3版のものの両方を併記している。Xbox360は「360」、PS3版のものは「PS3」の欄のボタンを参照してほしい。またそれぞれの機種のボタン配置やアイコンについては、P20の「コントローラーのボタン表記一覧」で詳しく説明しているので、そちらも合わせて見てほしい。

移動

360 左スティック
PS3 左スティック

左スティックを倒すと、その方向にベヨネッタは移動する。スティックを軽く倒すと低速移動、大きく倒すと高速移動となる。ただし移動速度は、そのときのベヨネッタの装備や周囲の状況によって、大きく変化することがある。うまくふたつの移動速度を使い分けよう。



パンチ

360 Ⓨボタン
PS3 △ボタン

ベヨネッタが腕を伸ばして攻撃する、いわゆるパンチが出せる。装備武器によって、パンチが斬撃や引っ掻きなどに変わったり、また連打によって違った攻撃モーションが出たりする。詳しくはP51以降の「バレットアーツ編」の解説を併せて読んでほしい。



キック

360 Ⓑボタン
PS3 ○ボタン

ベヨネッタが脚線美を見せつけんばかりに美麗なキックをくり出す。こちらもパンチと同様に、装備武器やボタン連打によって攻撃モーションが大きく変化する。一部を除き、原則的にはパンチよりも隙が大きい攻撃なので、使用する際には用心が必要だ。



銃撃

360 Ⓧボタン
PS3 □ボタン

ベヨネッタが愛銃スカボロウフェアを用いて射撃を行なう。ボタンを押しているあいだずっと連射が続き、さらにそのあいだはゆっくりと移動も可能。なお半透明の街の人々のそばで銃撃を行なうと、その音だけが聞こえるのか、彼らが慌てふためいて逃げる姿を見られる。



アクション

360 Ⓧボタン
PS3 □ボタン

何か調べたり操作したりできるものに接近すると、Ⓧボタンはアクションボタンとして使えるようになる。扉や魔法のゲートを使って別のマップに移動する際も、このアクションボタンを使用する。頻繁に使うことになるボタンなので、いつでも押せるように用意しておこう。



ジャンプ

360 Ⓐボタン
PS3 ×ボタン

ベヨネッタをジャンプさせることができる。ボタンを押す時間が長いと飛距離は長く高度は高くなり、さらに途中でもう一度ジャンプボタンを押すと、背中に蝶の羽が出現して2段ジャンプも可能。また一部の壁際の空中では、壁を足場にした壁ジャンプも出すことができる。



LOCK ロックオン

360 RB ボタン
PS3 R1 ボタン

戦闘中、特定の敵につねにベヨネッタを正対させるための操作。この操作をしなくても自動ロックオンによる追尾性能は高いが、一度狙いをつけた敵から目を離したくないときは RB か R1 ボタンを押していたほうが確実。なお、ロックオン中は移動が低速のみになる。



回避 回避

360 右トリガー
PS3 R2 ボタン

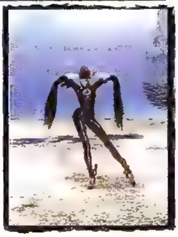
敵の攻撃を回避する動作。一瞬無敵になり、後述のウィッチタイムが発動することもある。積極的に活用したいが、5連続で回避を行なうと、最後の着地後に大きな隙ができるので注意。なおロックオン+ジャンプ+左スティックという操作でも、同様に回避動作を行なえる。



挑発

360 LB ボタン
PS3 L1 ボタン

ベヨネッタがセクシーなポーズで挑発を行ない、敵の怒りを誘う。このアクションでは、同時にベヨネッタの魔力を回復することも可能。ボタンを一瞬だけ押す短い挑発と、ボタンを長押しする長い挑発があるので、状況に応じて使い分けよう。詳しくはP57を参照のこと。



武器チェンジ

360 左トリガー
PS3 L2 ボタン

サブ画面で装備したAとBふたつの武器セットを切り替えるためのアクション。戦う敵に応じて、有効な武器をすばやく切り替えられるので便利だ。なおチェンジの瞬間に、画面左下に変更した装備のセットがアイコンで表示されるので、間違いがないようしっかり確認しよう。



アイテム使用

360 方向パッド［HOLD］
PS3 方向キー［HOLD］

サブ画面でセットしたアイテムを、簡単に使用するためのアクション。わざわざサブ画面を開かなくてもすむので便利。ただしボタン長押しというコマンドの関係上、アイテムを実際に使用するまでに、ごくわずかにタイムラグが生じる。回復が間に合うよう気を配ること。



カメラ操作

360 右スティック
PS3 右スティック

ゲーム中のカメラアングルを変更するための操作。このときのスティックを倒す方向と画面の動きの対応、そしてカメラが回転する速度は、ともにオプション画面で変更可能。マップの形状を把握したいときや、物陰に隠れたアイテムを探すときなどに役立てよう。



カメラリセット

360 右スティックボタン
PS3 R3 ボタン

そのときにベヨネッタが向いている方向に、一瞬でカメラアングルを変更するための操作。画面をグルグル回すと酔いやすい人は、自分が見たい方向にベヨネッタを向かせてから、カメラリセットをするといい。なおリセット時のカメラ速度はオプション設定に関わらず一定。



一人称視点

360 右スティックボタン［HOLD］
PS3 R3 ボタン［HOLD］

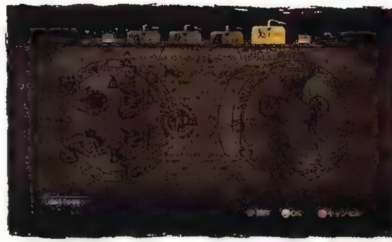
ベヨネッタの一人称視点になるように、カメラアングルを変更する操作。この一人称視点の状態では、ベヨネッタの目の前にあるものをアップで見ることができ、ベヨネッタが移動や攻撃を行なうと強制的に解除される。この状態では敵に接近されないように要注意。



You look tired. Let me tuck you in.
ネンネさせてあげるわ
—Bayonetta—

サブ画面での操作

各チャプターのプレイ中、ベヨネッタが操作可能なときにBACKボタンまたはSELECTボタンを押すと、サブ画面が表示される。このサブ画面では、装備の変更やアイテム使用など、さまざまな機能が使える。サブ画面を開いた直後は、武器装備画面が表示されるが、LBボタンとRBボタンまたはL1ボタンとL2ボタンを押すと、画面上部のタブを切り替えられる。タブはEQUIP、ITEM、FILE、EXITの4つがあり、EXITを選べば通常のプレイ画面に戻ることができる。それ以外の項目の内容や使い方については、以下で詳しく説明していこう。



サブ画面での操作中、再度BACKボタンまたはSELECTボタンを押すと、すぐに通常のプレイ画面に戻れる。急ぐときはこちらがオススメ。

EQUIP - Weapons〈武器装備〉

装備武器の変更を行なうための画面。サブ画面を開いた直後は、この画面での操作ができるようになっている。まず左スティックの上下で装備したい武器を選び、Ⓐか◎ボタンで決定。その後、カーソルが中央に移動するので、腕か足か、AとBのどちらにセットするのかを選び、再度決定すると装備完了となる。ただし最初から4丁持っているスカボロウフェア以外の武器は、同性能のクローン武器を入手するまでは腕か足のどちらかにしか装備できない。また腕専用、足専用の武器もあるため、装備場所を間違えないように。AとBのセットは、プレイ中に左トリガーかL2ボタンで切り替え可能だ。



装備の組み合わせは自由だが、Aに多数の敵と戦うのに便利な武器、Bにボス戦用の強力な武器という感じで使い分けると便利。

EQUIP - Accessories〈アクセサリー装備〉

上の武器装備画面で、左スティックを右に入力すると、右半分のアクセサリー装備画面にカーソルが移動する。こちらの画面では、ロダンの店で購入した各種アクセサリーを装備できる。武器装備と同じように、左スティックの上下で装備したいアクセサリーを選択後、アクセサリーの装備場所を選ぶという手順になっている。アクセサリーの装備場所は、原則的に右腕と左腕の2ヵ所だが、唯一、永遠なるマリオネットだけは、ほかとは異なり腰に装備する。なおアクセサリーを外したい場合は、装備中のアクセサリーをもう一度選択し、すでに装備している場所にカーソルを合わせて決定すればいい。



難易度Easy以下のプレイでは、永遠なるマリオネットを装備した状態でのスタートとなる。不要な人は、左で説明した手順で外すといい。

Oh shit! C'mon! It's my frickin' birthday!
俺の誕生日が！
—Enzo—

ITEM - Items〈使用アイテムセット〉

タブを「ITEM」の位置に動かすと、この使用アイテムセット画面となる。ここでは、プレイ中に方向パッドまたは方向キーで使用するショートカットにアイテムを割り当てたり、任意でアイテムを使用できる。まず左スティック上下でアイテムを選択後、さらにショートカットにセットするのかその場で使うかを選び、セットする場合は方向パッドか方向キーの上と左右のどこにセットするのかを決定する。なお一部のアイテムはショートカットとは別にセットでき、その場合はアイテム上に「Set」と表示される。



ベヨネッタの衣装を変える、魔女のたしなみというアイテムは、使用するのではなくベヨネッタが装備するようなかたちでセットする。

ITEM - Concocting, Compounds〈アイテム調合〉

アイテムセット画面で左スティックを右に入れると、こちらのアイテム調合画面に操作が移る。ここでは、プレイ中に入手できるイモリの黒焼き、一角獣の角、マンドラゴラの根といった素材アイテムを組み合わせ、さまざまな回復系アイテムを作り出せるのだ。画面左に表示される調合レシピを見て必要な素材を選び、Ⓐまたは◉ボタンを押し続けると素材の使用数ゲージが増加。必要な数までゲージが上がったら、中央の魔法陣のランプが満タンになるまで右スティックを回転させれば完成となる。



右スティックを回転させるのは、材料を練っているイメージ。この調合を一定回数以上行なうと、とある魔女の血涙も入手できる。

FILE - Files〈各種ファイル参照〉

タブを「FILE」に移動させると、各種ファイルの参照画面が表示される。ここでは、下の表にまとめたような、さまざまなファイルを閲覧することができるのだ。これらのファイルはゲーム進行に合わせて記述が追加されていき、世界観設定をより深く理解する役に立ったり、ゲーム攻略に必要な知識を得られたりする。プレイ中の少しの息抜きにもなるので、時折チェックしておこう。なお、これらのファイルを完成させることで得られる魔女の血涙もある。コンプリートを目指す人は要注目である。

各ファイルの内容

ファイル名	内容
ラグナ位階論	それまでに遭遇した敵のプロフィールを閲覧できる
魔界獣記	それまでにベヨネッタが呼び出した魔獣のプロフィールを閲覧できる
アントニオの手記	ゲーム中に拾ったアントニオの手記の内容を確認できる。手記の内容は『BAYONETTA(ベヨネッタ)』の世界観に関するものが多い
魔導術大覧	それまでに入手した武器で使用可能な各種コンボや、購入済みのテクニックのコマンドを確認できる。購入テクニックの場合、コマンドを確認するだけでなく、そのテクニックを使用可能にするかどうかも選択可能。出すつもりがない技が出てしまう場合は、ここでオフにしておくといい
コレクトファイル	Xbox360の実績やPS3のトロフィーに関係する魔女の血涙の収集状況と、難易度別の魔女クラス入手状況を確認できる

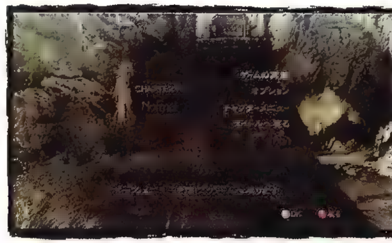
ポーズメニュー

各チャプターのプレイ中、STARTボタンを押すと表示されるのがポーズメニューだ。普通にベヨネッタを操作できるときだけでなく、イベントやムービーの最中の操作不能なタイミングでも表示させることができ、この画面表示中にはプレイが一時停止してプレイ時間も止まったままとなる。プレイ中に少し席を外したいときには、このポーズメニューを開いておくといいだろう。なお、このポーズメニューの項目は、通常時に表示されるものとイベント中に表示されるものではやや異なっている。それぞれのメニューの内容については以下で説明しておくので、しっかり見ておいてほしい。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

通常時のポーズメニュー

ベヨネッタを操作できるプレイ中にポーズメニューを開くと、下表の4つの項目が表示される。そのうち半分の項目は、P23で説明したサブメニューにある同名の項目とほぼ同じ内容となっている。ここで注意が必要なのが、「オプション」の項目で設定できる内容に違いがあること。「表示設定」の中の「字幕言語」と「チュートリアル」だけは、チャプター途中での変更ができないのだ。このふたつを途中から変える場合、オートセーブの直後にタイトル画面に戻り、設定変更後にCONTINUEで再開するといい。



ポーズメニュー画面では、4つのメニュー項目のほか、現在プレイしているチャプター数と、現在選択している難易度も表示される。

ポーズメニューの項目

項目名	内容
ゲームの再開	ポーズメニューを閉じて、通常のプレイ画面に戻る
オプション	タイトルメニューやチャプターメニューのものとほぼ同じで、各種ゲーム設定を変更する
チャプターメニュー	ゲームを中断しチャプターメニューへと戻る。オートセーブされた情報が上書きされてしまうため、チェックポイントはチャプターの最初に戻されるので注意
タイトルへ戻る	ゲームを中断しタイトル画面へと戻る。オートセーブされた情報はそのまま保持されるため、のちにCONTINUEでもっとも近いチェックポイントから再開できる

イベント中のポーズメニュー

プレイヤーが自由にベヨネッタを操作できないイベント中にSTARTボタンを押すと、右の写真のようなポーズメニューが表示される。選択可能なのは、再生とスキップのふたつ。再生は通常メニューでのゲームの再開と同じで、メニューを閉じてイベント再開となる。そしてスキップを選ぶと、そのイベントを飛ばしてベヨネッタが操作可能になるところまでスキップする。ただし一部にスキップ不可のイベントもあり、その場合はスキップの項目自体が表示されない。なおXbox360版では、右トリガー＋BACKボタンでポーズメニューを開かずにスキップが可能。



イベント中のポーズメニューは、イベントを見るか飛ばすかのどちらか。同じチャプターをやり直すときなどに、このスキップを活用するといい。

Next time you wanna lay hands on me, you better make sure I'm dead.
悪魔から魂を 奪おうってのか？
—Rodin—

VERSEとリザルト画面でのクリア評価

VERSE終了時とチャプター終了時には、プレイ内容に応じたリザルト画面が表示される。これはチャプタークリア時に入手できるヘイロウに影響するほか、一部の魔女の血涙を入手する条件や、2周目以降の追加要素を獲得する条件になっている。評価の基準になるのは、戦闘で獲得したコンボポイント、クリア時間、そしてベヨネッタが受けたダメージ。それ以外にゲームオーバー（→P33）でコンティニューしたり、アイテムを使用したりすると、ペナルティが課せられる。詳しくは下の説明を見てほしい。



下で説明する各種ボーナス以外に、一部のボス戦のあとに特別なアワードボーナスをもらえることがある。短時間でのヘイロウ稼ぎには最適。

VERSEリザルトの計算

各VERSE終了時に行なわれるリザルト計算では、プレイ成績に応じて右の6種のメダルのいずれかが獲得できる。それぞれのメダルに応じたボーナスヘイロウが得られるほか、各メダルに設定されたポイントによって、最終的なチャプターリザルトの計算が行なわれるので、よりランクの高いメダルを目指そう。なおプレイ中にゲームオーバーになったりアイテムを使っても、この時点ではペナルティはない。

各メダルで獲得できるポイント

メダル	ポイント	メダル	ポイント
PURE PLATINUM	5ポイント	PLATINUM	4ポイント
GOLD	3ポイント	SILVER	2ポイント
BRONZE	1ポイント	STONE	0ポイント

チャプターリザルトの計算

チャプター終了時に行なわれるリザルト計算では、各VERSEで得たメダルポイントの平均値（小数点以下は四捨五入）から、下の表のような各種アワードとボーナスヘイロウ額が決定される。ただしその際、アイテムを使用したりコンティニューを行なっていたりすると、右表のようにポイントが減算され、最終的なアワードのランクが下がってしまうので気をつけよう。

アワードボーナスと必要ポイント

取得アワード	必要ポイント	獲得ヘイロウ
ピュアプラチナ	5（※）	10000
プラチナ	4	8000
ゴールド	3	6000
シルバー	2	4000
ブロンズ	1	2000
ストーン	0	0
アイテム未使用ボーナス	—	5000

※全VERSEでピュアプラチナメダルを獲得したときのみ

アイテム使用・コンティニューのペナルティ

ペナルティ項目	ポイント減
ロリポップ グリーンハーブ使用	−0.2
メガロリポップ グリーンハーブ使用	−0.4
ロリポップ イエロームーン使用	−0.3
メガロリポップ イエロームーン使用	−0.6
ロリポップ ブラディローズ使用	−0.3
メガロリポップ ブラディローズ使用	−0.6
ロリポップ パープルマジック使用	−0.2
メガロリポップ パープルマジック使用	−0.4
レッドホットショット使用	−1
魔笛を使用	−0.4
コンティニューを行なった	−1

Now move out the way.
どいてな
—Rodin—

ロード画面でのプラクティスモード

ゲーム中にロード画面が表示されることがあるが、序章のVERSE1クリア直後からチャプター16開始時点までのロード画面では、ベヨネッタが画面に登場して自由に操作できる。そしてここで、BACKボタンまたはSELECTボタンを押すと、なんとロードが終わっても練習が続けられるプラクティスモードが始まるのだ。画面右にはコマンド一覧も表示され、そのコマンド一覧は方向パッドまたは方向キーの上下でスクロールでき、右方向に入力すれば一覧が消せる。ここで満足いくまで練習を重ねよう。



左トリガーまたは L2 ボタンでの武器チェンジもできるが、サブ画面を開いての装備変更はできない。事前に練習したい武器を装備しよう。

エンジェルアタック

序章以降の各チャプター終了時には、「エンジェルアタック」という昔懐かしの射的のようなシューティングゲームが楽しめる。また楽しいだけではなく、このゲームで敵を倒して得たポイントは、各種アイテムに交換可能なのだ(→P45)。なかにはここでしか入手できないアイテムもあるので、腕に覚えがある人はぜひ挑戦してみるといいだろう。

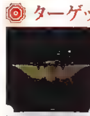
遊び方は簡単で、左スティックで照準を動かして敵に狙いをつけ、Ⓧまたは■ボタンで弾を発射するだけ。命中すれば右の一覧のように、敵に応じたポイントが得られるようになっている。また3秒以内に同じ種類の敵を連続して倒すと、ダブルキルボーナスで10ポイントが得られる。弾数には限りがあり、チャプター終了時に所持していたアーケードバレット1発につき3発のエンジェルアタック用弾丸を使用可能。弾がなくなったらゲーム終了で、獲得したポイントを景品のアイテムと交換するか、下のレートでヘイロウと換金するかが選べる仕組みだ。

なお「エンジェルアタック」をプレイせず弾丸を直接ヘイロウに換金することもでき、その場合の交換レートも下の表と同じ。命中率が5割を切るくらいの腕前なら、直接換金したほうが得かもしれない。



面倒な人は無理にプレイする必要はないが、非売品を手に入れる貴重な機会でもある。時間制限もないので、のんびりミニゲームを楽しもう。

ターゲット別ポイント一覧



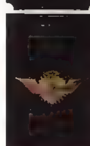
デコレイションズ……………………3ポイント

もっとも多く出現する敵。サイズが小さいものの、動きが遅いためもっとも倒しやすい敵といえる。ただし獲得ポイントは低い。



アフィニティ……………………………5ポイント

大きくて狙いやすいようだが、頭以外の場所は2発撃たなくては倒せない。1発で倒せないとデコレイションズより損なので注意。



ディア……………………………………10ポイント

出現頻度が低いボーナス敵。何もしなくてもごく低確率で出現するほか、ディア以外の敵を2匹倒すごとに出現する。ただし同時に2体以上は出現しない。またスタート時にエンジェルアタック用弾丸が9発以下の場合、いきなり最初から出現するので覚えておこう。

交換レート

換算要素	交換アイテム
アーケードバレット1発	エンジェルアタック用弾丸3発
エンジェルアタック用弾丸1発	200ヘイロウ
ゲームでの獲得ポイント：1ポイント	100ヘイロウ

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Do you naughty little angels deserve a good spanking?
キツくお仕置きしちゃうわよ
—Bayonetta—

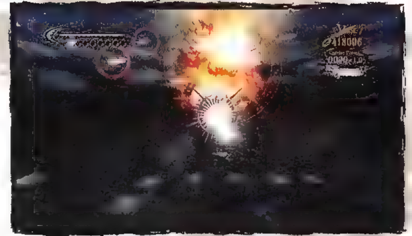
特殊なゲームモード

ベヨネッタの基本的な操作については、ここまでに説明してきたとおりだが、ゲーム中の特定の場面で、例外的な操作を要求される特殊なゲームモードがある。それについて少し説明しておこう。

まずチャプター8のVERSE3と4では、バイクにまたがりハイウェイを疾走する、「MOTORCYCLE」モードとなる。懐かしのアーケードゲーム『HANG-ON』を思い出させるレースゲームで、敵の天使や一般車両を回避しつつ、ゴールへ向かって爆走するというものだ。左スティックの上下が加速と減速になるなど、レースゲーム特有の操作方法となっている。

チャプター14のVERSE1と2で登場するのは、これまた懐かしい『スペースハリアー』に似た3Dシューティングの「MISSILE OPERATION」モード。左スティックで上下方向への移動操作が、飛行機の操縦桿と同じように上下が逆転してるので要注意だ。

最後はチャプター15のVERSE8で登場する、固定砲台で敵と戦う「CANNON」モード。これも上下操作が逆転している点に注意。どれもオプション画面で操作を確認できるので、事前に見ておくといい。



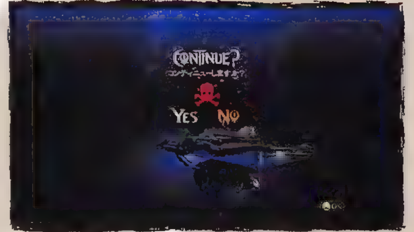
左トリガーか L2 ボタンでも回避ができるなど一部操作は変わるが、アイテムショートカットやサブ画面表示などはいつもと同じ操作となる。



「MISSILE OPERATION」と「CANNON」の上下操作は、オプション画面で逆に設定変更できる。自分が操作しやすいように設定しておこう。

ゲームオーバー

ゲーム中にベヨネッタがダメージを受けて体力がゼロになってしまったときや、特定のボタン入力を求められるイベントで入力に失敗したとき、そして塔のような高所にある足場から転落したときは、いずれもベヨネッタが死亡したとしてゲームオーバーになる。そのときに表示されるのが、右のようなコンティニュー画面。YESを選べば、ゲームオーバーになった戦闘やイベントの冒頭からゲームが再開される。その場合、P31で説明したようにリザルト計算の減点対象となるが、直前の戦闘で使用したアイテム類があった場合に未使用の時点に戻れるというメリットもある。NOを選ぶとチャプターメニュー画面へと戻ることになるが、こちらのほうはアイテムを使用していた場合はその状態が保持される。大事なアイテムを使ってしまっていたときは、減点覚悟でコンティニューするか、使用まえのデータをロードし直したほうがいいかもしれない。



力尽きて倒れたベヨネッタが痛々しいコンティニュー画面。ここでNOを選ぶと、ベヨネッタは悪魔との契約に基づき地獄へと引きずり込まれる。

Now this is cheeky, throwing me these cheap toys!
ひどいわね こんなオモチャを
—Bayonetta—

I'm not much for the talkative types.

攻略の基礎知識

前ページまでで解説した基本事項だけでは、天使たちとの激しい戦いを生き残るにはまだまだ足りない。ここからは、より実戦に即した、実用的な攻略の基礎知識を伝授していこう。

ゲームプレイ中の注意点

実際にゲームをスタートすればわかると思うが、『BAYONETTA（ベヨネッタ）』のゲーム内世界はさまざまな仕掛けに満ちあふれており、チャプターごと、あるいはVERSEごとで、まるで違った様相を呈している。しかしそれでも、あらゆるシチュエーションで共通して注意すべきポイントがある。以下に、そんな注意点を5つピックアップしてまとめたので、初心者はまずはこれを読んでプレイに備えてほしい。ある程度ゲームに慣れた上級者も、思わぬ再発見があるかもしれないので、ぜひご一読いただきたい。

⊜ボタンでの銃撃を活用する

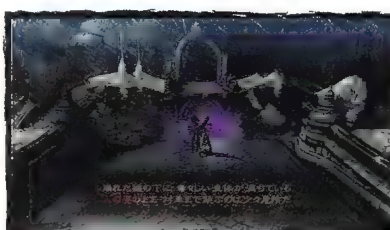
マップ上のゴミ箱やベンチ、ドラム缶やテーブルなどは攻撃すると破壊でき、中からランダムでいろいろなアイテムが入手できるほか、陰に隠されていた重要な宝箱やスイッチを発見できることもある。新たな場所に行ったら⊜ボタンの銃撃で周囲のものを破壊してみるのが、プレイを有利に進めるための第一歩だ。また戦闘中に敵を見失ったときに⊜ボタンでの銃撃を行なうと、自動的に敵の方向を向いて撃ってくれるという効果もある。威力は弱いがさまざまな局面で役立つ銃撃をうまく活用しよう。



壁に向かって銃撃を続けると、弾痕で文字や模様を描くという遊びも隠されている。なお使用キャラクターが変わると、描く文字も変化する。

アクションボタンの反応に注目

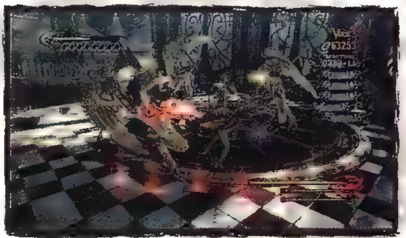
基本操作の説明で、ⓧまたは◙ボタンでさまざまなものを調べたり拾ったりできると説明したが、そのようなアクションが可能な場合、画面上にもボタンアイコンが表示されるようになっている。つまりプレイヤー自身が不審な物や調べるべきポイントに気づかなくても、画面上のボタン表示を見ていれば発見できるというわけだ。またボタン表示に従ってその場所を調べることで、攻略のヒントになる重要な情報が表示されるような場合もある。つねに画面下部のボタン表示に気を配っておくようにしよう。



たとえばチャプター6の橋が壊れた場所では、普通の2段ジャンプでは届かないという警告が表示される。ヒントを活用して道をひらこう。

進んできた道を引き返す

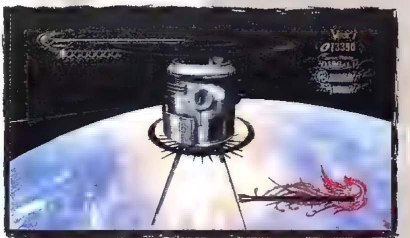
ある程度先に進んでから来た道を引き返すというのが、じつは攻略上の重要なテクニックとなっている。各チャプターのVERSEの中には、先に進んでから戻らないと発生しないものがあるためだ。またその際、途中のいろいろなものを壊していても、ある程度そこから離れると復活する仕組みになっているので、再度壊してアイテムを入手することも可能。ただし往復の時間がかかるため、クリアタイムに影響が出ることは覚悟しよう。また先に進んだときに退路が閉ざされてしまい、戻りたくても戻れなくなるという状況もあるので気をつけること。



チャプター1では、庭園での戦いの直後にエレベーター前に戻ると隠し戦闘のVERSE5が発生する。ヘイロウを稼ぐチャンスだ。

突発的なアクションイベントに注意

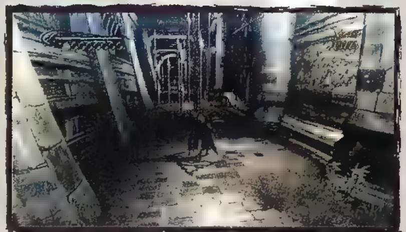
ゲームプレイ中、自動的に発生するイベントの途中で、ボタン入力を求めるアイコン表示が画面に出てくることがある。これはボタンアクションイベントと呼ばれるもので、入力に失敗するとベヨネッタがダメージを受けたり、最悪の場合にはゲームオーバーになることすらある。ボタンの入力受け付け時間はかなり短く、ほとんど一瞬で決断しないといけないシビアなもの。戦闘中などにイベントが始まったら、いつ入力アイコンが表示されてもいいように備えよう。このボタンアクションイベントについてはP42でも詳しく解説しているので、そちらも参照のこと。ちなみに難易度Very Easyのプレイでは、入力をミスしても成功扱いになるという特典がある。



衛星落下などの派手な演出もある。ちなみにこの衛星は名作『ファンタジーゾーン』のボス、スタンパロンがモチーフ。

各種のトラップを切り抜ける方法

プレイ中にベヨネッタに襲いかかるのは敵だけではない。槍が突き出てくる床や、歩くとダメージを受ける地面など、さまざまなトラップもまたベヨネッタの行く手を阻んでくるのだ。悪質なものが揃っているが、ほとんどの場合ノーダメージで切り抜ける方法が用意されている。たとえば槍が出てくる床などは、突き出るタイミングやパターンが一定のため、それを見切ればゆっくり歩いていてもクリア可能。また一部の装備はベヨネッタに炎や氷への耐性を付加するため、それでクリアできるトラップも多い。アクションが苦手な人でも、冷静に頭を使えば大丈夫だ。



突き出る槍は、安全地帯がしっかり設定されているので、むしろゆっくり歩いて少しずつ進んだほうが簡単にクリアできる。

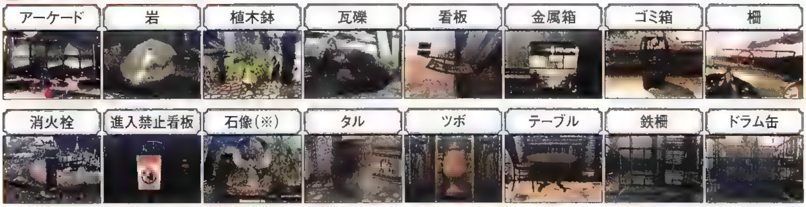
If you're just gonna watch, I'm putting you two to work!
見てないで お前らも働きな！
—Rodin—

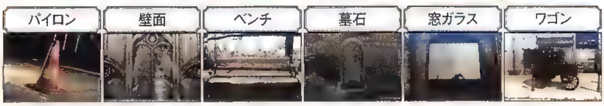
System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

壊せるオブジェクト

P34で説明したマップ上の壊せるものには、さまざまな種類が存在する。どのようなものが壊せるのかを、下に一覧で紹介しておこう。なお壊して出現するアイテムは、P44の「通常入手アイテム」の項で説明しているので見ておくといい。また基本的にこれらのものは銃撃で破壊可能だが、なかには岩や石像、壁面など、耐久力が高くて威力のある攻撃が必要なものもある。

壊せるオブジェクト一覧





※特定の石像を壊すと、中から敵が出現することがある。またその場合、その戦闘は隠し VERSE となって、戦闘結果はリザルト計算に反映される

マップ上の仕掛けやトラップなど

上で説明した壊せるオブジェクト以外にも、ゲーム中のマップにはさまざまな仕掛けが存在する。そしてそのほとんどは、近くへ行くとアクションボタンが反応して、何らかの行動を起こせるようになっている。以下に、それらの仕掛けの詳細や使えるアクションについて説明しておこう。またベヨネッタを妨害するトラップについても、仕掛けの一種として同じように説明している。なおこれらのほとんどには、ゲームクリアに必須ともいえる情報が含まれているので、一度は目を通しておこう。

魔女の棺

魔女の棺はいわゆる宝箱で、中には貴重なアイテムが入っている。攻撃すれば開けることができ、一度開けるとその周回のプレイでは復活しない。また2周目以降のプレイでは、それ以前の周回で一度取った棺の中身がヘイロウやアーケードバレット(→P44)に変わる。



自動車、大型ゴミ箱

一部の自動車や大型のゴミ箱は、近くに行くと「持ち上げる」というアクションボタン入力アイコンが表示される。これは持ち上げたあと再度アクションボタンを入力して投げることができ、敵を攻撃する手段となるのだ。威力もかなり大きいので、積極的に活用するといい。



ゲイツ オブ ヘル

ロダンの店ゲイツ オブ ヘルへと通じている魔法陣。上に乗ってアクションボタンを押せば、店に移動して買い物ができる。基本的に店内での時間はクリアタイムには加算されないので、落ち着いて買い物しよう。売り物に関しては、P43からの「アイテム大全」を参照。



アルフヘイム



敵となる天使たちが集うアルフヘイムへの入り口。魔法陣の上に乗ってアクションボタンを押せば移動できる。このアルフヘイムでは勝利条件が設定された特殊な戦闘が発生し、クリアすると貴重なアイテムが手に入る。詳しい攻略法はP156～157で解説している。

敵が落とす武器



敵との戦闘後に、その敵が持っていた武器がマップ上に残されることがある。これらの武器は、近くに行ってアクションボタンを押すと拾うことができる。また必要ない場合は、左スティックを押し込むと手放せる。これらの武器については、P77で詳しく解説している。

時空砂時計



時間を巻き戻す不思議な砂時計。アクションボタンを押して拾ったあと、再度アクションボタンを押すと使用できる。これによって崩れた地形を元の形に戻すことができるのだ。なお時空砂時計を持っているあいだは、攻撃と2段ジャンプができないので気をつけよう。

アントニオの手記



ベヨネッタの世界に関する情報が記された手記。マップ上の所々に設置されていて、触れるだけで入手できる。この内容はサブ画面の「FILE」の項目で確認可能だ。なおマップ上の手記をすべて入手すると、執筆者の意外な正体がわかる最後の手記が手に入る。

魔女カラス



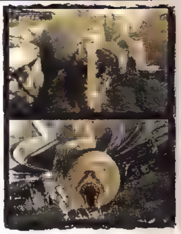
マップ上には時折、赤い光を発する不思議なカラスが見つかることがある。これは魔女の血涙の一種で、近くに行ってアクションボタンを押せば捕獲できる。ただし、なかにはすばやいカラスがいて、普通に近付くだけでは逃げられることも。うまく工夫して接近しよう。

ゴーレム(壁)



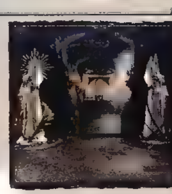
魔女の叡智によって造られた生きている壁。ダメージを与えると、一定時間バラバラになって通路が開けたり、橋やエレベーターに変形したりする。ただし、耐久度はゆっくり回復しており、少しのダメージでは壊せない。すばやく連続で攻撃しなくてはならないので気をつけよう。

鍵と鍵穴



一部の魔女の棺からは、ベヨネッタの身長ほどの巨大な鍵が手に入る。鍵に近寄ってアクションボタンを押せば拾うことができ、それを鍵穴まで持っていき、再度ボタンを押せば鍵を開けられる。なおこの鍵は武器としても使用可能。詳しくはP79の説明を見てほしい。

魔女と賢者の像



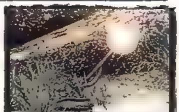
魔女と賢者の像を調べると、電撃が空中から放たれ、それを回避するとウィッチタイムに突入する。これによって各種トラップをクリアできる。ただし、魔女の像は壊されていることが多く、その場合、像を調べてから発生する戦闘をクリアすると、魔女像が復活する。

I'm not dead yet! You can't take me like this! It's against regulations, I tell ya!
俺は死んでねえ 規則違反だろ！
—Enzo—

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

スイッチ

アクションボタンで調べると、スイッチを動かして何らかの仕掛けが作動し始める。スイッチを見かけたら、とりあえず作動させてみよう。また一部には上に乗ると作動するタイプのスイッチもある。そちらは一定時間でスイッチが元に戻るので、すばやい動きが要求される。



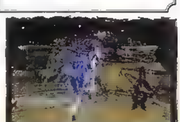

天国門

大きな丸い輪のような建造物。これは条件を満たすと作動する異界への出入り口で、作動後に中に入ると別マップに移動できる。ただし表か裏のどちらか一方からしか別マップには入れない。移動できる側から見ると、その先にある別の風景が映るので参考にしよう。



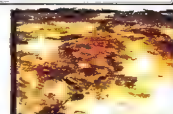
水面・水柱

普通に上に乗ると、沈んでしまう水面や逆に弾かれる水柱。しかし魔女と賢者の像でウィッチタイムを発動させると、水上移動が可能になるのだ。これによって水を足場として、普通では行けない場所に到達できる。水面や水柱がある場所では、魔女と賢者の像を探そう。



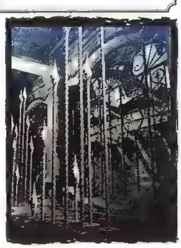

溶岩・電撃プール

ベヨネッタにダメージを与えるタイプのトラップ。上に乗ったり中に入るとダメージを受けてしまう。普通は避けて進むしかないのだが、一部の武器を装備しているとダメージを無効化できる。P59からの「武器解説」で各種装備の詳しい説明を行なっているので見ておこう。




スピアトラップ

床に並んだ穴から槍が突き出てくるトラップ。槍が突き出る瞬間に、ベヨネッタがその上にいるとダメージを受ける。槍が出てくる直前には、穴の縁が光るので注意しておくこと。ただし槍が出てくるパターンは一定なので、それさえわかれば無傷で進むことは難しくない。



溶岩弾・雷・触手

上から突然降ってきて、ベヨネッタにダメージを与えるタイプのトラップ。なかなか凶悪だが、上からの攻撃が来るまえには、地面にそれを示す渦のような模様が浮かび上がる。その合図さえ見逃さなければ、回避することは簡単だ。ベヨネッタの足元に注目しておこう。



奈落

足元に着地する地面がない奈落に落ちると、ベヨネッタがダメージを受けて落ちるまえの場所に戻れる場合と、一瞬でゲームオーバーとなる場合のふたつがある。落ちかけても、2段ジャンプや壁ジャンプでしのげることもあるので諦めないようにしよう。



その他、お遊び的な仕掛け

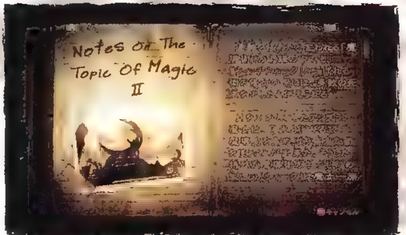
ここまで紹介してきたもの以外にも、ゲーム内には開発者のお遊び的な仕掛けが数多く隠されている。たとえば序章の墓場では左奥の木にカブトムシが止まっていて、ベヨネッタが近づくと飛び去ったり、チャプター2や5での戦闘中に、直前のイベントで登場したルカが半透明でマップ上に存在していたりといったもの。またディレクターの神谷氏がレトロゲーム好きのため、過去の名作ゲームへのリスペクト的な要素も多数仕込まれている。興味があるプレイヤーは、いろいろ探してみると楽しめるだろう。

Damn it! Who did that!? I just bought the damn thing!
俺の車が！誰の仕業だ！
—Enzo—

魔導術 ～特殊なアクション～

魔女であるベヨネッタは、魔導術という超常の力を振るうことができる。この魔導術は敵との戦闘で役に立つだけではなく、一部のトラップや仕掛けをクリアするときに有効なものも多い。以下から、さまざまな魔導術の活用方法を、戦闘攻略とマップ攻略の両面から説明していく。どれも重要なものばかりなので、しっかりと使い方を把握しておこう。

ちなみにサブ画面のFILEメニューにある『アントニオの手記』では、魔導術のさまざまな設定的情報が閲覧可能。この優れた調査能力を持つアントニオという人物の正体が気になるが、ディレクターの神谷氏によると「彼の名を愛称に直すと"トニー・レッドグレイヴ"になります」とのこと。

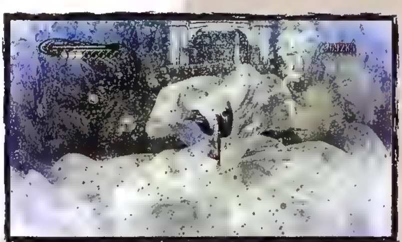


ベヨネッタが使う魔導術には、それぞれしっかりと設定がなされている。「アントニオの手記」を読んで、その世界の一端に触れてみよう。

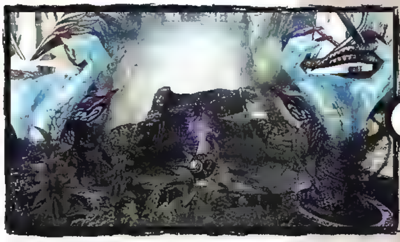
ウィッチタイム ―時間の流れを遅くし、攻撃やトラップを回避する

攻撃をギリギリで回避することで発動するウィッチタイムは、魔導術の基本ともいえる技。回避に成功すれば周囲の時間の流れがゆっくりになるので、敵との戦いでは習得必須の重要テクニックである。

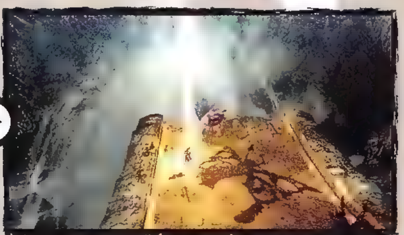
このウィッチタイム、じつはマップ上の仕掛けをクリアする際にも大きな力を発揮する。P36からの「マップ上の仕掛けやトラップ」でも触れたが、魔女と賢者の像を使ってウィッチタイムを発動させることで、水面や水柱の上を渡るという代表的なテクニックがある。それ以外に、壊れている時間が短いゴーレム(壁)を通り抜ける際にも、近くにある魔女と賢者の像で任意にウィッチタイムを発動させれば大丈夫。またベヨネッタが装備できるアクセサリーに、好きなときにウィッチタイムを発動できるものがあり、それを使えばすばやい魔女カラスの捕獲にも有効。



ウィッチタイム発動中は、ほとんどすべての攻撃に対して無敵状態となり、ダメージ床などのトラップも無効化される。うまく使いこなしていこう。



魔女像を調べるとボタンアイコンが表示されカウントダウン開始。これがゼロになるかアクションボタンを押すと、一瞬間を置いて雷撃が来る。



雷撃が落ちてくるタイミングに合わせて回避すれば、ウィッチタイムが発動する。効果時間が続いている隙に、さまざまな仕掛けをクリアしよう。

Haven't you figured it out yet!? There's no quarter for you in this world!
分かった？私は容赦しないわよ！
—Bayonetta—

ウィッチウォーク ―満月の力を借り、重力を無視して壁を走る

天空に満月が輝くとき、魔女はその月の魔力を借りて、重力を無視して壁や天井を自在に移動するという。これがウィッチウォークという魔導術で、おもにマップの仕掛けをクリアする際に、力を発揮するテクニックである。このウィッチウォークが可能な場所は決められており、使用できる状況になった場合は満月がクローズアップされるという演出が入り、さらにベヨネッタの足元が青く輝き始める。この状態で、ベヨネッタを壁に向かってジャンプさせれば、そのまま着地して移動できるという仕組みだ。

このウィッチウォーク状態は、マップ上の特定のポイントに到着するまで継続し、月が隠れた時点で自動的に解除される。また効果時間中でも、ベヨネッタをジャンプさせて、空中にいるあいだに左スティックボタンまたはL3ボタンを押し込むと、一時的に重力を正常に戻して着地できる。ただし地面がない場所もあるので、落ちないように気をつけよう。



チャプター2の序盤でウィッチウォークが可能になるこの場所は、落ちるとダメージを受けて戻される奈落がある。うっかり落ちないよう要注意。

ビーストウィズイン ―内なる獣を開放し、野生の跳躍力を得る

獣の野生をイメージし、姿形から能力までもが獣と化す魔女の秘術。それがビーストウィズインである。ベヨネッタが変身する獣はヒョウ。猫科特有のしなやかな姿で、人間形態ではありえないほどの速度で疾走し、また跳躍能力も大幅にアップする。実際の操作では、走りながら回避ボタンをすばやく2回連打することで変身できるようになっている。

このビーストウィズインが活躍するのは、普通の2段ジャンプでは行けない遠方の足場に飛び移るときと、踏んで作動させるスイッチを押して一定時間で閉まってしまう扉を抜けるとき。どちらもヒョウ形態で自由に走れないと先に進むことができないので、チャプター5でビーストウィズインを習得したら何度も練習しておこう。また謎解きではなく戦闘の際も、ヒョウ形態なら通常よりも速く移動できるため、追ってくる敵から逃げたい場合に役に立つ。

なおヒョウ形態で走っているときには、触れるだけで植木鉢やツボなどの小さいものなら破壊できる。また魔力が溜まった状態で走っているときに[パンチ]か[キック]ボタンを押すと巨大な爪が出現し、200ダメージを与える追加攻撃が発生するようになっている。



後方から何かに追いかけられるような場所でも、ビーストウィズインを使うと楽にクリアできる。ただし止まると変身が解けるので気をつけよう。



ビーストウィズイン習得後、同じく動物に変化する技のクロウウィズインとバットウィズインがゲイツ オブ ヘルで購入可能になる(→P47)。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

You have any idea how much this is going to cost to fix!?
俺の車がメチャクチャだ
—Enzo—

トーチャーアタック —魔女の怨嗟がこめられた、脅威の拷問術

かつて魔女狩りのときに使われた拷問具。魔女の恨みが染み込んだその拷問具を、天使を痛めつけるために召喚するという魔導術がこのトーチャーアタックである。これはマップ攻略時ではなく、純粋に戦闘時にしか使用できないテクニックだ。通用するのは下級から中級までの天使に限られ、使用できない相手も存在するが、トーチャーアタックを決めれば多めのコンボポイントが獲得できるので、積極的に狙っていきたい。ただし使用時に魔力を消費するため、通常攻撃のラッシュで魔力を溜めてトーチャーアタックでトドメ、というのが基本。なおトーチャーアタックの詳細は、つぎのバレットアーツ編のP99で解説しているので、そちらを参照してほしい。



魔女の恨みがこもった拷問具だけあって、効果は絶大。使用するには魔力を溜めなければいけないが、それに見合うだけの効果はある。

大魔獣召喚 —黒髪に魔力をみなぎらせ、異界の魔獣を顕現させる

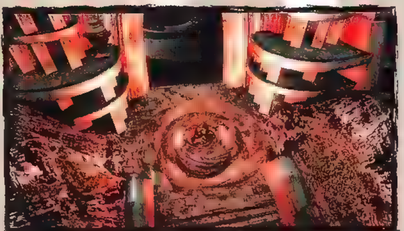
各チャプターの終盤で登場する、ボスクラスの敵に対してのみ発動できるのが、この大魔獣召喚。ベヨネッタの髪の毛を触媒に魔界の住人たちを召喚し、巨大な敵にトドメを刺すというもの。一種のイベント的な技で、敵の体力をゼロまたは一定値以下にすると画面にボタン表示が出るので、そこでⓎ＋Ⓑか△＋○ボタンを押すと発動。続けて相手に応じた特定のボタンを連打すると、ボーナスとして得られるヘイロウが増加するという仕組みだ。もし発動に失敗しても、再度攻撃を当て続ければまたチャンスが訪れるので焦らなくても大丈夫。また技の発動に成功しさえすれば、連打なしでもトドメは刺せる。



普段は服を構成している髪の毛まで魔獣を呼び出すために使用するため、召喚シーンではベヨネッタのセクシーな姿を見ることができる。

ウィッチボム —遥かな高みからの、魔力を込めた落下攻撃

2段ジャンプで到達できる高さより、さらに高い場所からベヨネッタが落下すると、足元にオーラが出て着地時に強烈なインパクトを叩きつけるウィッチボムが発動する。ゲーム中では、これを使わないと作動させられないスイッチが1ヵ所だけあるので、発見したら周りに高い足場がないか探すといい。またそれ以外の場所でも、2段ジャンプと壁ジャンプを組み合わせたり、敵を踏み台にしてからの2段ジャンプでもウィッチボムを発動可能。敵を攻撃するのにも使えるので、試してみるといいだろう。



意図的に使おうとしない限り、あまりお目にかかれない魔導術。威力は意外と大きく、魔女の棺を一撃で破壊できたりすることもある。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

ウィケッドリフト ―魔導術の基本、ウィケッドウィーブの応用技

魔女が魔力の触媒として好んで使用する髪の毛。その髪の毛を使って、巨大な物体を持ち上げたり、さらに遠くに投げ飛ばしたりする。それがウィケッドリフトと呼ばれる魔導術である。ゲーム攻略中にこの技が役立つ局面は多く、たとえばP37で説明した、魔女と賢者の像の仕掛けを実際に作動させてみると、このウィケッドリフトを使ってふたつの像を持ち上げているのが見えるだろう。

それ以外にウィケッドリフトが使える対象は、まずマップ上にある自動車や大型ゴミ箱が挙げられる。これは持ち上げてから、投げ飛ばして敵を攻撃するという使い方ができる(威力についてはP77参照)。またP68で詳しく解説するが、オデットという武器で敵を攻撃すると敵を凍らせることができ、その凍りついた敵も自動車やゴミ箱と同様にウィケッドリフトで持ち上げて投げ飛ばせる。なお持ち上げるのも投げ飛ばすのも、すべてⓍまたは◙のアクションボタンを使用するようになっている。



仕掛けを作動させたり敵との戦闘で使用したりと、さまざまな局面で活用できる魔導術。大魔獣召喚と同じくベヨネッタのセクシーな姿が拝める。

ボタンアクションイベント ―すばやい判断で回避する危機

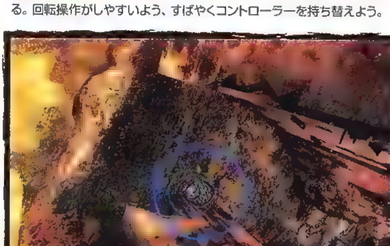
P35でも少し触れたが、イベント中にボタン入力を求められるアクションイベントについて、ここでもう少し補足しておこう。このボタンアクションイベントは突発的に発生するが、直前の状況からある程度は必要なボタンを予測できる可能性がある。

たとえば落下する足場から脱出するようなシチュエーションでは、ジャンプボタンの入力を求められることが多い。ただしそのとき同時に、ジャンプ方向を左スティックで指定する必要がある場合も多いので、画面上の表示をしっかり見ておくこと。またそれ以外のパターンとして、通常のジャンプでは逃げられないような危機に対して、アクションボタンを押して対応するものもある。ほかの例としてチャプター2の最後、四元徳のフォルティトゥードが教会を投げてくるという豪快なイベントシーンでは、アクションボタンを押してピンチを脱するようになっている。

いずれにせよもっとも大切なのは、一度失敗してしまったアクションイベントは、入力タイミングと押すべきボタンをきちんと確認しておき、二度と失敗しないようにすること。失敗に学ぶのが基本である。



なかには、左スティックの回転という珍しい操作を要求されるものもある。回転操作がしやすいよう、すばやくコントローラーを持ち替えよう。



入力に失敗するとゲームオーバーという、シビアなボタンアクションイベントも多い。初回のプレイでは、何度かやり直す覚悟で臨もう。

You know, I'm very fond of stuffed animals.

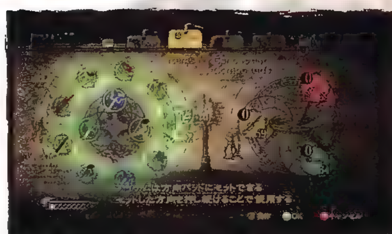
アイテム大全

ゲーム中、ベヨネッタをさまざまなかたちでサポートする各種アイテム。それぞれの特徴を学んで的確に使いこなせれば、戦いは楽になる。ここで各種アイテムの詳細情報をお届けしよう。

アイテムの概要

アイテムにはさまざまな種類があるが、ここでは入手先や使用方法によってアイテムを分類し、それぞれの特徴や使い方を解説している。概要を説明すると、マップ上で入手できる通常入手アイテム、店で購入したり景品として入手できる購入・交換アイテム、ベヨネッタが装備して使用する武器やアクセサリーなどのアイテム、そして秘伝書のかたちで入手する各種テクニックといった分類で全アイテムを紹介し、次ページから順に解説を行なう。

なおアイテムの入手先による分類は、さらに細かく分けることができる。具体的にいうと、下に挙げているような6種類の分類方法だ。各アイテムの使用方法や活用方法だけでなく、どこで入手できるかもしっかりと覚えておいてほしい。



アイテムを使用したり装備するには、サブ画面のEQUIPあるいはITEMでの操作が必要。それについてはP28の説明を参照のこと。

アイテム入手先



壊したものから入手

マップ上の壊せるオブジェクトからは、通常入手アイテムの一部が手に入る。なおベヨネッタの残り体力で、出現アイテムは変化する。



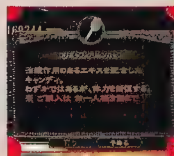
倒した敵から入手

倒した敵から入手できるのも、上と同様に通常入手アイテムの一部となる。こちらもベヨネッタの残り体力に応じて、出現アイテムが変化。



マップ上に置かれているもの

最初からマップ上に設置されているアイテムもある。通常入手アイテムの一部と、購入・交換アイテムの一部がこれにあたり、触れると入手できる。



ロダンの店で購入

通常入手アイテム以外のほとんどすべてが、ロダンの店ゲイツ オブ ヘルで購入することが可能。購入には敵を倒して得られるヘイロウが必要。



魔女の棺から入手

マップ上に設置された魔女の棺からは、アイテムの中でも高価なもの・貴重なものが入手可能。武器と交換できるレコードが入っていることも。



エンジェルアタックで交換

エンジェルアタックの景品は購入・交換アイテムの大半で、ロダンの店の商品とほぼ同じ。ただしこの交換でしか入手できないアイテムもある。

Nothing a flower bed can't fix. Fill 'er up.
嫌なら埋めてきな ホレ
—Rodin—

通常入手アイテム

通常入手アイテムとは、おもにマップ移動中に入手することができるアイテムのこと。前ページの入手先でいうと、壊したものから入手、倒した敵から入手、マップ上に置かれているもの、魔女の棺から入手といった、4つの方法で得られるアイテムがこれにあたる。この通常入手アイテムは、入手した瞬間に何らかの効果を発揮したり、逆に特定の状況になるまで役に立たなかったりと、プレイヤーの任意ではあまり使用できないのが特徴。それぞれの効果をよく覚えておこう。



プレイ中に自然と入手していくため、気がつくとたくさん集まっていることが多いアイテム。ただし一部に所持数に上限があるものもある。

通常入手アイテム一覧



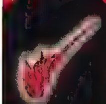
ヘイロウ

アイテムやテクニックの購入に必要な、天使の霊体エネルギーが形になったもの。見た目が大きいものほどヘイロウの額は大きくなる。



イモリの黒焼き

アイテム調合の材料となる素材アイテム。おもに防御力アップアイテムを作ることができる。ベヨネッタの体力が半分以上残っていると出やすい。



一角獣の角

アイテム調合の材料となる素材アイテム。おもに攻撃力アップアイテムを作ることができる。ベヨネッタの体力が半分以上残っていると出やすい。



マンドラゴラの根

アイテム調合の材料となる素材アイテム。おもに体力回復アイテムを作ることができる。ベヨネッタの体力が半分以上残っていると出やすい。



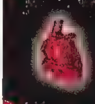
グリーンローレル

ベヨネッタの体力を回復させるハーブ。小、中、大の3種類があり、大きいほど回復量は大きい。ベヨネッタの体力が半分以下だと出やすい。



パープルバタフライ

ベヨネッタの魔力を回復させる。小は4ゲージ、大は8ゲージ回復可能。ランダムに出現するもの以外に、一定個数のオブジェクトを破壊することでも出現する。



ウィッチハートのかけら

これを4つ集めると、後述するウィッチハートがひとつ完成し、ベヨネッタの最大体力が400上昇する。入手場所と個数は決まっている。



ムーンパールのかけら

これを2つ集めると、後述するムーンパールがひとつ完成し、ベヨネッタの最大魔力が1ゲージ上昇する。入手場所と個数は決まっている。



アーケードバレット

チャプター終了時のエンジェルアタックで、プレイ用の弾丸と交換できるアイテム。マップ上に置かれているほか、魔女の棺からも入手できる。



ウィッチハート

ベヨネッタの最大体力を400ポイント上昇させる貴重なアイテム。30000ヘイロウで購入もできるが、買えるのは5個が上限となる。



ムーンパール

ベヨネッタの最大魔力を1ゲージ上昇させる貴重なアイテム。これも30000ヘイロウで購入できるが、買えるのは8個が上限となる。

■アイテムの出現確率について

敵を倒したり何かを壊して出現するアイテムはベヨネッタの残り体力で出現確率が変化し、たとえば体力50%以上だと調合素材しか出現しない。ただしトーチャーアタックのギロチン(→P99)で敵を倒した場合には、調合素材(3種)が必ず出現する

購入・交換アイテム

購入・交換アイテムとは文字どおり、ロダンが店主を勤めるゲイツ オブ ヘルで購入できるものと、エンジェルアタックの景品として入手できるもののこと。購入アイテムはヘイロウさえあれば入手できるが、手に入れやすい代わりに一定個数を持っていると、商品が売り切れ状態となってしまうのが難点。また景品アイテムのほうは、エンジェルアタックで高いスコアを出さないと入手できないようになっている。なおこれらのアイテムのほとんどは、サブ画面のITEMメニューでショートカットにセットできる。



プレイヤーの任意で使用できる点が、購入・交換アイテムのメリット。ごく一部だけ、所持しているだけで自動的に効果を発揮するものがある。

購入・交換アイテム一覧

外見	アイテム名	価格／交換ポイント	説明
	ロリポップ グリーンハーブ	2000ヘイロウ／30ポイント	使用するとベヨネッタの体力を1000ポイント回復させる。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	メガロリポップ グリーンハーブ	3500ヘイロウ／50ポイント	使用するとベヨネッタの体力を2000ポイント回復させる。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	ロリポップ ブラディローズ	5000ヘイロウ／30ポイント	使用するとベヨネッタの攻撃力が一時的に上昇する。持続時間は15秒。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	メガロリポップ ブラディローズ	8000ヘイロウ／50ポイント	使用するとベヨネッタの攻撃力が一時的に上昇する。持続時間は60秒。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	ロリポップ イエロームーン	5000ヘイロウ／30ポイント	使用するとベヨネッタが一時的に無敵になる。持続時間は15秒。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	メガロリポップ イエロームーン	8000ヘイロウ／50ポイント	使用するとベヨネッタが一時的に無敵になる。持続時間は60秒。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	ロリポップ パープルマジック	3000ヘイロウ／30ポイント	使用するとベヨネッタの魔力を4ゲージ回復させる。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	メガロリポップ パープルマジック	5000ヘイロウ／50ポイント	使用するとベヨネッタの魔力を8ゲージ回復させる。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる
	レッドホットショット	5000ヘイロウ／70ポイント	所持状態でベヨネッタが死亡すると、体力が2000回復した状態で復活可能。だがその場合リザルト評価が下がる
	ブルー ウィッチハート	購入不可／40ポイント	エンジェルアタックで交換後、そのつぎのチャプターに限り、ベヨネッタの最大体力を大幅に増加させる
	ゴールド ムーンパール	購入不可／40ポイント	エンジェルアタックで交換後、そのつぎのチャプターに限り、ベヨネッタの魔力を2ゲージ目まで常時自動回復させる
	魔笛	購入不可／30ポイント	戦闘エリアにいる敵全体に、一律2000ポイントのダメージを与える。ただし使用した場合、リザルト評価が下がる

※"価格"はロダンの店での販売価格、"交換ポイント"はエンジェルアタックでの必要ポイント数を示す

Don't you leave me here!
置いてかないでくれ！
—Enzo—

武器とレコード

ベヨネッタが使用する武器もゲイツ オブ ヘルで入手できるが、これは原則的に購入ではなく交換での入手となる。プレイ中、特定の敵を倒したり特定の魔女の棺を開けると、天使の歌声というレコードが入手できる。これをロダンに渡すとレコードに対応した武器を作ってもらえるのだ。ただしレコードの中には、1枚が複数に割れているものもあり、それらは1枚ぶんすべて集めないと武器とは交換できない。

武器とレコード一覧



スカボロウフェア

【入手】序章イベント内で入手

【解説】入手するとウィケッドウィーブが使用できるようになるロダン手製のハンドガン



オニキスローゼス

【入手】チャプター1で「天使の歌声 軍隊行進曲」を入手し、ロダンの店で交換

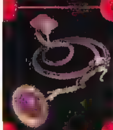
【解説】妖精の魔力がこめられたショットガン



妖刀 修羅刃

【入手】チャプター2で「天使の歌声 月光」を入手し、ロダンの店で交換

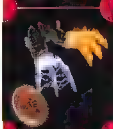
【解説】阿修羅の心臓が埋め込まれたという妖刀



クルセドラ

【入手】チャプター3で「天使の歌声 幻想即興曲」を入手し、ロダンの店で交換

【解説】大蛇の姿をした悪魔が封じられたムチ



ドゥルガー

【入手】チャプター5で「天使の歌声 2台のピアノのためのソナタ」を入手し、ロダンの店で交換

【解説】炎と雷の力を秘めたカギ爪



オデット

【入手】チャプター6で「天使の歌声 スケーターズワルツ」を入手し交換

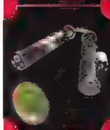
【解説】氷獄コキュートスに幽閉された魔女の力を封じた靴



キルゴア中佐

【入手】チャプター9で「天使の歌声 ワルキューレの騎行」を入手し交換

【解説】殺戮の限りを尽くした軍人の魂を封じたトンファー



細風（サイファン）

【入手】難易度Normal以上でチャプターを100回クリアし、「天使の歌声 ハレルヤ」を入手して交換

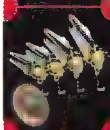
【解説】散弾を発射するヌンチャク



ハンドガン

【入手】難易度Normalで全チャプターをクリアすると入手可能

【解説】序章の墓場での戦闘でベヨネッタが使用していた銃



バジリオンズ

【入手】難易度Hardで全チャプターをクリアして「天使の歌声 火星」を入手して交換

【解説】強力なビームガン



ピロウトーク

【入手】難易度∞Climaxで全チャプターをクリアして「天使の歌声 木星」を入手して交換

【解説】強力なレーザーブレード

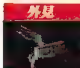
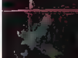


？？？

【入手】？？？

【解説】通常は腕輪の姿をとっているが、必要に応じてさまざまな形状に変化する武器。入手方法は謎に包まれている

購入可能武器リスト

外見	アイテム名	価格（単位：ヘイロウ）	説明
	オニキスローゼス・クローン	69800	妖精の力を宿したショットガン、オニキスローゼスの忠実なクローン武器。チャプター1でオニキスローゼスを入手後、ロダンの店で販売されるようになる
	キルゴア中佐・クローン	99800	殺戮の限りを尽くした軍人の魂を宿したトンファー、キルゴア中佐の忠実なクローン武器。チャプター9でキルゴア中佐を入手後、ロダンの店で販売されるようになる
	ドゥルガー・クローン	129800	炎と雷の力を秘めたカギ爪、ドゥルガーの忠実なクローン武器。チャプター5でドゥルガーを入手したあと、ロダンの店で販売されるようになる

購入テクニック

ベヨネッタは各種戦闘テクニックを、秘伝書を購入するというかたちで覚えることができる。厳密にはアイテムとは違うが、概要と価格をここで紹介しておこう。性能の詳細はP92からの説明を見てほしい。

なお、これらテクニックの購入画面に「お試し」という項目があるのだが、これを選ぶとロード画面と同じようにベヨネッタを操作し、技の使い方が体験できる。購入まえに一度試しておくといいだろう。

購入テクニック一覧

外見	アイテム名	価格(単位:ヘイロウ)	説明
	エアダッヂ	10000	空中でも右トリガーまたは R2 での回避が可能になる。地上での回避行動と同じく、ウィッチタイムも発動可能
	スティレット	20000	敵の懐に一瞬で飛び込んで攻撃する突き技。□ボタンを長押しすることで、装備武器ごとの追加攻撃も可能。なお装備している武器によっては、そのダッシュ距離も変化する
	ヒール スライド	20000	遠距離から敵の足元にスライディングで接近しつつ攻撃する技。△ボタンの長押しによってスライディングの距離が伸び、さらに装備している武器によっては追加攻撃も可能
	鉄山靠	30000	ショートレンジからの背中全面を使った体当たり技。魔力ゲージが溜まっていれば、魔力を消費して魔人召喚パンチでの追撃も可能。パンチボタン長押しで、装備武器ごとの追加攻撃も発生する
	ヒール ストンプ	30000	ダウンした敵に有効な、強力なその場踏みつけ攻撃。魔力ゲージが溜まっていれば、魔力を消費して魔人召喚踏みつけでの追撃も可能。さらに△ボタン長押しで、装備武器ごとの追加攻撃も発生する
	ブレイクダンス	15000	両足を開き、まさにブレイクダンスのように乱舞する回転蹴り技。手足に射撃可能な武器を装備していれば、蹴りと同時に周囲に弾丸を乱射する。ただし技のあとに多少の隙がある
	アフターバーナーキック	20000	空中で突進しながら放つ蹴り技。上昇中に出す場合と、下降中に出す場合でコマンドが違うので注意。連続で敵にヒットし、空中の敵に放てば、さらに上空まで運ぶことができる
	ウィッチツイスト	15000	回転しながら空中に上昇しつつ放つパンチ技。魔力ゲージが溜まっていれば、同時に魔人召喚パンチでの追撃も可能。また射撃可能な武器を装備している場合、同時に弾丸を周囲に乱射する
	アンブラン ポータルキック	15000	地面に足で描いた転送魔法陣から、真上の空間にワープして直下に蹴りを放つ技。魔力ゲージが溜まっていれば、同時に魔人召喚踏みつけでの追撃も可能。足に射撃可能な武器を装備している場合、武器に応じた弾丸も発射される
	バット ウィズイン	30000	チャプター5でビーストウィズインを覚えたあとに購入可能。敵の攻撃がヒットした瞬間に回避操作を行なうことで、コウモリに化身して攻撃を回避する技。本来受けるべきダメージは無効化され、通常の回避と同様にウィッチタイムも発動する
	クロウ ウィズイン	20000	チャプター5でビーストウィズインを覚えたあとに購入可能。空中でカラスに変化する技。飛行ゲージが尽きるまで、落下速度が緩やかになる。また変化中に□か△ボタンを押すことで、羽のような飛び道具を出現させて敵を攻撃することも可能
	アンブラン スピア	20000	上のクロウ ウィズインを買って覚えたあとに購入可能。一瞬でカラスに変化し、そのときロックオンした対象に突進する技。魔力ゲージを消費し、地上でも空中でも出すことができる。ただし近くに敵がいない場合は発動しない

It's gonna take every cent I earned on this charade to pay for the damage...
依頼で儲けた分が 修理代でパアだぜ!
—Enzo—

アクセサリー

ベヨネッタが装備するアクセサリー類は、すべてゲイツ オブ ヘルで購入できる。ただし下のリスト中、長の証以下の4つだけは、それぞれ特定の条件を満たさないと店頭には並ばない。販売開始の条件は、P50の「各種追加要素のまとめ」で説明しているので、そちらも参照してほしい。また各アクセサリーの使い勝手は、購入テクニックと違って実際に買ってみるまではわからない。購入の際にはよく考えよう。どれを買うか迷ったら、ロダンのおすすめマークがついたものから購入するといいだろう。



アクセサリーを購入するまえに、詳細な説明も読める。これである程度は効果もわかるので、どれを買うかの参考にしよう。

アクセサリー一覧

外見	アクセサリー名	価格(単位：ヘイロウ)	説明
	セルギーの恋人	100000	ベヨネッタの分身を3体出現させる。分身は本体の動きを真似して同威力の攻撃を行なうが、射撃や電撃などの追加効果およびウィケッドウィーブは発生しない。分身出現中は魔力を消費する
	魔界交信機	100000	ベヨネッタの攻撃に合わせて敵に突撃し、追加ダメージを与えてくれるリトルデビルズを5体召喚する。リトルデビルズの召喚中は魔力を消費する
	プーリーの守護蝶	100000	ベヨネッタの身代わりにダメージを受けてくれる守護蝶を5匹召喚する。100のダメージにつき1匹の蝶が身代わりとなって消滅する。蝶の召喚中は魔力を消費する
	セレーネの光	100000	敵の攻撃でダメージを受けると、自動的にウィッチタイムを発動させる。ただし魔力を消費するため、魔力が溜まっていない場合には発動しない。またダメージ自体も無効化されるわけではない
	ディネタの星	100000	敵に対して挑発を行なった際、魔力とともに体力を回復させる。短い挑発モーションでは挑発終了後に100ポイント回復。ボタン長押しの挑発では、挑発中に徐々に回復し最大400ポイント回復する
	悪因悪果の数珠	100000	敵の攻撃をギリギリで回避した際、魔法攻撃で威力の高い反撃を行なってくれる。代償としてウィッチタイムが発動しなくなるが、魔力を消費するなどのデメリットはない
	絶望の眼差し	100000	装備していると敵の天使が怒り状態(→P57)となり、非常に攻撃が激しくなる。ただし怒り状態の敵への攻撃は、通常よりも高いコンボポイントが得られるというメリットもある
	マハーカーラの月	200000	敵の攻撃がヒットする直前に左スティックを攻撃が来る方向に入力することで、その攻撃をノーダメージで弾くことができる。弾くタイミングが攻撃ヒットと同時の場合、さらにカウンター攻撃も発動する
	長の証	500000	装備していると、魔力が2ゲージ目まで自動回復する。ただし2ゲージ以上魔力が溜まっている場合には効果なし。ゴールドムーンパールと併用した場合は効果が重複する
	時の腕輪	200000	挑発ボタンを押すことで、自分の好きなときにウィッチタイムを発動できるようになる。ただし魔力を消費するうえ、もともとウィッチタイムが発生しないステージにおいては無効となる
	絶頂の腕飾り	500000	つねにベヨネッタがアンブラン・クライマックス(→P56)状態となり、全攻撃がウィケッドウィーブになる。ただしこのアクセサリーを使用したプレイ結果は、LEADERBOARDSに反映されなくなる
	永遠なるマリオネット	100000	装備するとワンボタンでさまざまな攻撃が出せるAutomaticモードとなる。ほかのアクセサリーとは別枠での装備で、自由に着脱も可能。Normal以上の難易度で使用するとコンボポイントが半減する

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

When you end up in the afterlife, that's not going to be pretty!
お前 ロクな死に方しないぜ
—Enzo—

ロダンズトレジャー

ロダンズトレジャーとは、ゲイツ オブ ヘルの店主ロダンの取っておきのアイテム。選ばれた魔女だけが購入可能というものだ。これらは、ベヨネッタの衣装チェンジが楽しめる特殊アイテムのこと。装備している武器に合わせて衣装が変化する魔女のたしなみと、チャプターメニュー画面のサブメニューにある、コスチュームチェンジの衣装を増やすスーパーミラーとクチュールバレットが購入可能となっている。それぞれ売りに出されるには条件を満たす必要があるが、それは以下で説明しよう。

魔女のたしなみ

魔女のたしなみとは、ベヨネッタの装備によって衣装に微妙なアレンジが加わるという魔法の香水。それぞれ対応する武器を入手すれば売りに出されるようになっている。価格は、どれも共通の30000ヘイロウ。少し高い買い物にはなるが、新鮮な気分でゲームを楽しむことができるはずだ。

ただし購入するだけでは効果がなく、サブ画面のITEMの項目でセット状態にしておく必要がある。セットしておけば、対応した武器をベヨネッタが装備した瞬間に衣装が変更される。通常のプレイ中はもちろんのこと、1度クリアしたチャプターなら各種イベントでも衣装を変えた状態となり、さまざまなアングルで各衣装が楽しめる。なお腕と足にそれぞれ違う武器を装備し、その両方とも魔女のたしなみをセットしていると、上半身と下半身が別の衣装となる。

魔女のたしなみ



クルセドラ用



キルゴア中佐用



オデット用



細鳳(サイファン)用



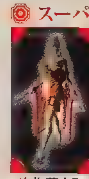
ドゥルガー用

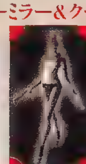
スーパーミラー&クチュールバレット

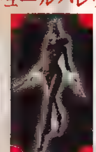
スーパーミラーとは前述のように、チャプターメニューでのコスチュームチェンジを行なうためのアイテム。難易度Normal以上でゲームをクリアすると、2周目以降のプレイから店頭に並ぶ商品だ。最初にスーパーミラーを購入すると、その別売り衣装セットであるクチュールバレットも店頭に並ぶ。スーパーミラーを単体で購入しても、右の杏撫蘭小町の衣装が3種入っているのでお得。それ以外のコスチュームは、該当するクチュールバレットを買うことで入手できる。ただし、スーパーミラー、クチュールバレットともに、100000ヘイロウという高価格だ。

なおこちらのクチュールバレットでのコスチュームチェンジと、魔女のたしなみの衣装アレンジを同時に行なおうとすると、クチュールバレットが優先されて魔女のたしなみの効果がなくなる。

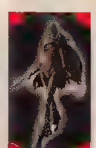
スーパーミラー&クチュールバレット


杏撫蘭小町(3種)


体操着(3種)


d'Arc


バリアス(3種)


オールド


アンブラ


修道服


クイーン

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

I can't help it if I like the little outfits. The toys are nice, too.
お陰で毎日 恵まれてるわ オモチャにね
—Bayonetta—

As long as there's music, I'll keep on dancing.

2周目以降のプレイ

『BAYONETTA(ベヨネッタ)』の基本システムに関する解説の最後に、一度ゲームをクリアすると追加される隠し要素について説明しよう。2周目からこそが、ゲームの本番なのだ。

一度クリアしたあとの追加要素

本作で2周目以降に追加される隠し要素は多岐にわたるが、大きく分けると新たな難易度・ゲームモードの追加と、ゲイツ オブ ヘルでの売り物の追加が中心。うち半分は、難易度の指定はあるものの、単純に最初からエンディングまでプレイするだけで追加条件が満たされる。2周目以降はプレイヤーの腕も上がっているだろうし、さまざまな武器やアクセサリーも入手しているはずなので、比較的楽に追加要素を獲得していけるだろう。条件が厳しい残りのものも、P160からのマップ攻略を参考に頑張ってほしい。

各種追加要素のまとめ

分類	追加要素	追加条件
難易度関連	Hardモード追加	難易度Normalですべてのチャプターをクリアする
	∞Climaxモード追加	難易度Hardですべてのチャプターをクリアする
武器関連	ハンドガン入手	難易度Normalですべてのチャプターをクリアする
	細鳳(サイファン)入手	難易度Normal以上で合計100以上のチャプターをクリアする
	バジリオンズ入手	難易度Hardですべてのチャプターをクリアする
	ピロウトーク入手	難易度∞Climaxですべてのチャプターをクリアする
アクセサリー関連	永遠なるマリオネット 販売開始	難易度Easy以下ですべてのチャプターをクリアする
	時の腕輪 販売開始	難易度Normal以上で、全チャプタークリア時間の合計を3時間以内にする
	長の証 販売開始	魔女の血涙を50個獲得する。捕まえた魔女カラスの数も含む
	絶頂の腕飾り 販売開始	魔女の血涙を101個すべて獲得する
ロダンズトレジャー	スーパーミラー	ベヨネッタを使用し難易度Normalで全チャプターをクリアする
	スーパーミラー(ジャンヌ)	ジャンヌを使用し難易度Normalで全チャプターをクリアする
	プラチナチケット	累計で1000万ヘイロウ以上を獲得する
メニュー関連	ギャラリー追加	いずれかの難易度において、最終チャプターをクリアする。条件を満たしたあと、タイトルメニューのEXTRAから選択可能になる
	エンジェルスレイヤー(※)追加	難易度Normal以上でアルフヘイムをすべてクリアする。条件を満たしたあと、ゲーム中のチャプターメニューから選択可能になる
使用キャラクター関連	ジャンヌ使用可能	難易度Normalの全チャプターで、プラチナ以上の評価を獲得する。条件を満たしたあと、タイトルメニューのNEW GAMEでキャラクター選択が可能になる
	リトルデビルゼロ使用可能	エンジェルスレイヤーをクリアする

※連続して天使たちとの戦闘を行なっていく特殊なゲームモード(→P289)


Bullet arts
バレットアーツ編



戦闘アクションの基本

ベヨネッタが駆使する魔女一族の武闘術"バレットアーツ"。武器を用いた射撃と打撃を融合させた独自の技を、まずは基本からじっくり解説していこう。

パンチ・キックと銃撃

ベヨネッタの戦闘アクションの基本となるのが、パンチ、キック、銃撃の3種の攻撃。まずは、これらの攻撃を自在に出せるよう、コントローラーのボタン配置をしっかり把握しておくことが重要だ。またそれぞれの攻撃に固有の長所や短所があるため、戦闘の際には意識して使い分けていくといいだろう。

3種の攻撃の違いを簡単にまとめると、攻撃速度と威力の違いということになる。ほとんどの敵は攻撃を受けるとひるんで動きが止まるため、手数が多い銃撃やパンチ攻撃は敵を足止めするのに効果的。そこに威力のあるキック攻撃を織り込んでトドメを刺す、というのが基本戦法となるだろう。



ベヨネッタを華麗に戦わせるためには、やはり基本が大切。ゲーム序盤のチュートリアルをしっかり見て、早めに操作に慣れておくこと。

◉各基本攻撃の特徴



《 パンチ：ボタン 》

装備している武器にもよるが、パンチ攻撃は一撃の威力は弱いものの、攻撃スピードが速いのが特徴。ただしリーチが短く、敵に十分に接近しないと当たらない。後述するさまざまなコンビネーション攻撃の起点攻撃でもある。

《 キック：ボタン 》

パンチ攻撃の反対で、一撃の威力がある代わりに攻撃スピードが遅いのがキックの特徴。リーチは長めだが、それでも接近戦でないと効果的でないのはパンチと同様だ。一部のコンビネーション攻撃の起点になる場合もある。

《 銃撃：ボタン 》

そのときの装備に関係なく銃撃を行なえる。銃撃の特徴は、相手の攻撃が届かない距離からでも攻撃ができ、連射も可能なこと。ただし威力は弱く、単発パンチの4分の1以下となる。あくまで牽制用の攻撃と考えよう。

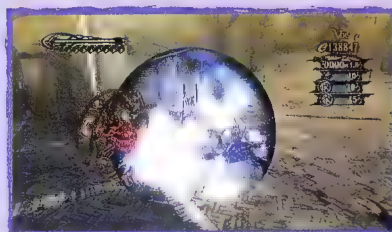
ボタン長押しによる攻撃

ボタンとボタンによる攻撃は、そのままボタンを長押しすることで、打撃に続いて追加攻撃を行なえる。この追加攻撃は後述のコンビネーション攻撃を含め、ほとんどの技から発生させることができ、敵に与えるダメージを増加させるための有効な手段といえる。ただしどのような攻撃が追加されるかは装備武器によって異なり、それによって操作方法も微妙に変わるので注意しよう。

たとえば、拳銃タイプの武器を装備しているときにはかボタンの長押しで銃撃が行なえる。ボタンを押しているあいだはしばらく銃撃が続き、打撃から射撃までの隙も少ない。だが一撃の威力がある砲弾や散弾を発射できる武器だと、パンチやキックのあとに一瞬だけ隙ができてしまう。無闇にボタンの長押しによるダメージの増加を狙っていては、敵のいい的になるだけなのだ。またオデットという足装備専用の武器の場合、ボタンの長押しでベヨネッタが特殊な構えに移り、そこでさらにボタンを連打をすることで追加攻撃が行なえるようになっている。武器固有のボタン長押し攻撃の特徴については、P59からの武器解説ページを参照のこと。



最初に使える銃やスカボロウフェアで可能な銃撃の追加攻撃。コンビネーション攻撃の途中に織り込むと、複数方向に銃撃を行なうこともある。



武器によっては、長押しで周囲に電撃を放射するといった追加攻撃も可能になる。効果的に戦闘を進められるよう、各武器の特性を学ぼう。

バレットクライマックス

ゲーム序盤のチュートリアルで覚えられるテクニックのひとつに、左スティックを1回転させた直後にかボタンを押し、ベヨネッタの周囲に向けて銃を乱射する"バレットクライマックス"というものがある。じつはこの技も、ボタン長押しの攻撃と同様に、装備武器によって大きな変化を見せるのだ。

たとえば射撃能力がない刀や爪タイプの武器を装備している場合、このバレットクライマックスの操作で回転攻撃が出るようになっている。ベヨネッタの周囲の敵を蹴散らすという意味では似た系統の技といえるが、射撃と比べてリーチが大幅に短くなる点に注意したい。またそれ以外に、同じ回転攻撃でも上方に攻撃が伸びたり、武器自体を敵に投げつけたりと、同様の操作でまったく別の攻撃になってしまう武器もある。これについてもP59からの武器解説で、装備ごとのバレットクライマックスの違いを説明しているので参考にしてほしい。



銃撃ボタンによる射撃よりも、1発の威力が大きくなるのがバレットクライマックスの長所。射撃武器を有効活用したい場合は必須の技だ。

コンビネーション攻撃

コンビネーション攻撃とは、 または ボタンを組み合わせて、すばやい連続攻撃を行なうこと。略して「コンボ」とも称している。しかし、適当にボタンを連打していてもコンボは成立せず、P80からの解説のように、特定の順番にボタンを押す必要がある。

またコンボを行なう際は、その入力タイミングにも注意が必要だ。たとえば2段目の攻撃モーションが長いコンボの場合、そのモーションの終わり際に3段目の入力を行なわないとコンボが繋がらない場合がある。先行入力はあまり効かないのを覚えておこう。さらに逆のパターンとして、「ディレイコンボ」と呼ばれるものもある。コマンド表で「・」で表記されているものがそれで、この「・」のタイミングで一拍待ってつぎのボタン入力を遅らせることで、単なる連打時とは違うコンボが成立するというものだ。通常コンボもディレイコンボも、コンボの種類あるいは装備武器によってタイミングが微妙に異なるので、自分なりのリズムで出しやすいコンボから習得していこう。



パンチボタンのみ、あるいはキックボタンのみを連打して出せるコンボもある。最初のうちは、そのような簡単なコンボから覚えていくといい。

ウィケッドウィーブ

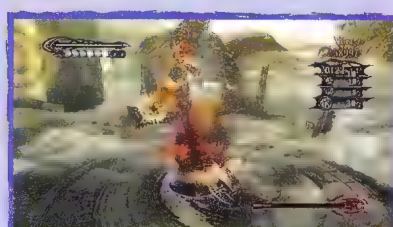
さまざまなコンボを出していると、ときどき巨大な手や足が出現して敵を薙ぎ払うのを見ることができる。これはウィケッドウィーブと呼ばれる魔女の技で、魔界からベヨネッタが契約した魔人の手や足を召喚して敵を攻撃するというもの。ゲーム中のコマンド表では、魔人召喚パンチ、魔人召喚キック、召喚大刀斬りなどと記されている。

これらの魔人の力を借りた攻撃は、特定のコンボを決まった段数まで出すと自動的に発生するもので、敵を打ち上げる、叩き潰す、吹き飛ばすといった効果もコンボごとに決められている。見た目どおり通常攻撃より威力があり、遠くにいる敵にもヒットするという利点があるので、強敵との戦いでは積極的に狙っていきたい技だ。ただし原則的にコンボ終盤でないと発動しないため、コンボの途中で攻撃を受けると不発で終わってしまう点に注意しよう。

なお一部の購入テクニック（→P92）には、このウィケッドウィーブ攻撃が追加で出せるものもある。その場合、多少の魔力を消費することになるが、隙なく即座に発動が可能という点が長所となる。



刀系の武器の装備中たまに巨大な剣の軌跡が出るが、これもウィケッドウィーブの一種。魔人召喚パンチや魔人召喚キックと性質は多少違う。



普通の打ち上げ攻撃ではびくともしない敵でも、魔人召喚アッパーなら宙に浮かせることができる。続けて空中コンボに持ち込もう。

ダッヂオフセット

前ページの「ウィケッドウィーブ」の項で、コンボの途中に攻撃を受ける危険性を指摘したが、それを防ぐテクニックがこのダッヂオフセットである。これはコンボの途中で回避行動を行ない、攻撃を回避したあとにコンボを継続するというものだ。敵に効果的にダメージを与えるにはウィケッドウィーブが重要になるので、このダッヂオフセットを会得すれば段違いに戦闘が楽になるだろう。またコンボを長く継続するほど、コンボポイントやコンボ倍率が高くなるため、ヘイロウ稼ぎの役にも立つはずだ。

だが、ダッヂオフセットの難点として、入力の難しさがある。コンボ途中のPやKボタンを押しっぱなしにして回避ボタンを押し、回避後に押しっぱなしだったボタンを離して続くコンボを入力するのだが、普通はリズム重視でボタンをポンポンと押してしまいがちなので、とっさにボタンを押し続けるという操作がしにくいのだ。普段からボタン長押し気味でコンボ入力を行なうように癖をつけておくといい。

◉ PPPKKKコンボでのダッヂオフセット入力例



《 PPP HOLD 》
パンチボタンを2連打してコンボ2段目まで出したあと、3段目を出すときにパンチボタンを押し続けた状態でキープする。このとき、押している時間が長くなり、銃撃や溜め攻撃などの長押し攻撃が発動してしまっても構わない。

《 Pを押したまま回避 》
コンボ3段目の攻撃モーションが終わるまえに回避ボタンで敵の攻撃を避ける。このときパンチボタンは押したままだが、回避ボタンからはすぐ指を離すように。押し続けると購入テクニックのブレイクダンスが出てしまう。

《 Pを離して KKK 》
回避動作の終了後に、パンチボタンから指を離してキックボタンを押せばコンボが継続。そのままキックボタンを連打していればウィケッドウィーブが発動する。入力は難しいが「PPP・K」のディレイコンボにも繋がる。

空中での攻撃

敵が上空にいる場合、ジャンプからの空中攻撃を行なえる。原則的に地上で出せる攻撃は空中でもほぼ同じ性能で出すことができ、それはコンボや購入テクニックについても同様である。また攻撃がヒットしている限り、通常のジャンプと違ってベヨネッタは滞空を続け、空中にいる敵に延々と攻撃し続けられるのだ。ただし空中での攻撃には、ごく一部だけ地上での攻撃との相違点が存在する。

たとえばキック攻撃は、空中から地面へのカカト落としのような技となるため、一部のパンチからキックに繋がるコンボやキック始動コンボが思ったように出せなくなる。また妖刀 修羅刃を装備している場合、空中でのPボタン長押し攻撃が、空中での溜めから斬り下ろしという特殊なものに変化する。これらの相違点を把握しておけば、高みの見物を決め込む天使も地上に叩き落せるだろう。



敵を宙に浮かせる打ち上げ系の技から、それをジャンプで追いかけて空中攻撃に持ち込むのが基本。慣れれば面白いように追撃が可能だ。

System
Bullet arts

Jesus! Can't you take a joke!?
冗談だろ！
—Enzo—

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

ウィッチタイム

ゲーム序盤のチュートリアルで学ぶ重要テクニックのひとつが、このウィッチタイム。敵の攻撃がヒットするギリギリで回避を成功させると、周囲の時間の流れがスローになり、無敵状態で攻撃を行なえるというものだ。このウィッチタイム中には得られるコンボポイントが1.5倍になるという特典もあるので、ぜひ積極的に狙っていきたいテクニックである。

ウィッチタイムをうまく発動させるコツは、目と耳を働かせること。敵は攻撃の直前に必ず特徴的な挙動を示すため、よく見ていれば回避タイミングをつかむのは容易である。また敵が複数出現して、1体1体の挙動がわかりにくい場合には、敵が発する声を目安にするといい。これも直前の挙動と同じく、回避タイミングをつかむ合図となる。

ただしウィッチタイムも万能ではなく、一部の天使には加速したベヨネッタの速度についてくる強者もいる。つまり、天使の種類や攻撃の種類によってはウィッチタイムが発動しないことがあるのだ。また特定の戦闘ではイベントとしてすでにウィッチタイムが発動中のため、それ以上の発動が行なえない。



ウィッチタイム中はあらゆる攻撃に対し無敵になるだけではなく、火球や氷塊などの飛び道具を攻撃して跳ね返すことも可能になる。

◉特殊なウィッチタイム発動

《 アクセサリーによる発動 》

セレーネの光を装備していると、ダメージを受けた際に自動的にウィッチタイムが発動する。ただし攻撃回避に失敗しているため、ウィッチタイムを連続10回成功させるという条件の魔女の血涙「おあずけよ！」にはカウントされない。

《 イベントによる発動 》

ゲーム中に演出としてウィッチタイムが発動する場合がある。その際は制限時間が表示され、時間内に規定の行動を取らないとゲームオーバーとなることもあるので注意。詳しくはマップ攻略を参照してほしい。

アンブラン・クライマックス

ゲーム中、ベヨネッタの前にはさまざまな敵が立ちふさがるが、その中に四元徳と呼ばれる強力な天使が存在する。そしてその四元徳とのバトルでは、ベヨネッタはある特別な戦闘モードへと切り替わる。それがアンブラン・クライマックスという状態で、別名"本気モード"とも呼ばれるものだ。

この状態になると、ベヨネッタは衣服を構成する髪の毛の一部を解除し、その力をすべて戦闘アクションへと振り分ける。それによって、すべての通常攻撃がウィケッドウィーブとなるのである。要は、魔人召喚パンチや魔人召喚キックが打ち放題の状態だ。普段の戦闘では、長いコンボを成立させて強力なウィケッドウィーブを放つのが有効なのだが、アンブラン・クライマックスの状態では、とにかく手数を多くすればそれだけ与えるダメージも増える。とくに四元徳は攻撃も激しいので、ある程度回避を優先させてウィッチタイムを発動し、その隙にボタン連打でウィケッドウィーブを叩き込む戦法が有効だろう。



ウィケッドウィーブの長所は射程の長さにもある。アンブラン・クライマックス中は、無理に接近せずに戦いやすいポジションをキープできる。

Enzo... Someone's given you a present. Too bad I can't stand bugs.
エンツォ ついてるわね …うるさい虫が
—Bayonetta—

ウィッチフロート


打ち上げた敵を踏み台にさらに上へ。そこから2段ジャンプも可能なので、ジャンプ高度はかなり高くなる。落下攻撃で地上の敵も追撃可能。

ジャンプ後、さらに敵の体を踏み台に再度ジャンプするというテクニックがある。これはウィッチフロートと呼ばれ、うまく利用すれば通常の2段ジャンプより高い場所にまで飛び上がることができるのだ。

またウィッチフロート時に射撃が可能な武器を足に装備していれば、踏みつけと同時に敵を攻撃することも可能。たとえば序盤に手に入るオニキスローゼスを足に装備していれば、ショットガンの射撃で140×2発という高威力の攻撃ができる。囲まれやすい地上と比較すると空中では戦術上やや有利なので、ぜひ会得して空中戦を制してほしい。

挑発


怒らせた敵はかなりの強敵へと変化するが、得られるものも大きい。トドメを刺す直前に怒らせるだけでも、獲得ヘイロウが大幅に増える。

LBボタンあるいはL1ボタンを押すと、ベヨネッタは挑発ポーズを取る。この挑発の効果は、そのときにロックオンマークがついていた敵を怒らせ、同時にベヨネッタの魔力をわずかに回復させるというもの。怒り状態の敵は攻撃速度と攻撃頻度がアップし、さらに攻撃のダメージも2倍になるのだが、その代わりに得られるコンボポイントは1.5倍に、倒したときに得られるヘイロウは2倍になる。腕に自信がある人は、どんどん挑発していこう。

なお挑発ポーズには普通にボタンを押した場合の短いものとボタン長押しの長いもの2種類があるが、短いほうは装備している武器によってポーズが変化する。いろいろと試してみると面白いだろう。

ベヨネッタの魔力回復について

上で、挑発によってベヨネッタの魔力が回復可能と説明したが、それ以外にも魔力の回復方法にはいろいろなものがある。右の表は、その魔力回復手段をひとつにまとめたもの。これをしっかり把握しておき、戦闘で役立ててほしい。なお表にある行動の中で、「バットウィズイン」は同名の購入テクニックを入手しないと使用不可。攻撃を弾き返す「ブロッキング」と「カウンター攻撃」も、アクセサリーのマハーカーラの月を入手してからでないと使用できないので注意しておこう。

◉魔力が回復する行動と回復魔力量

行動	回復量
魔力回復アイテム使用時	P44、45参照
ウィッチタイム成功	1ゲージ
バットウィズイン成功	2ゲージ
ブロッキング成功	1ゲージ
カウンター攻撃成功	2ゲージ
挑発(単発)	1ゲージ
挑発(長押し)	4ゲージ
アクセサリー「長の証」装備時(※)	2ゲージ

※魔力が2ゲージ未満のときのみ自動回復

It's getting harder and harder to tell the worlds apart.
今や 世界は複雑だ
—Rodin—

Automatic モード

EasyまたはVery Easyの難易度でゲームを始めると、最初からアクセサリーの永遠なるマリオネットを装備した状態でスタートできる。これにより、 や ボタンを連打するだけで、さまざまな技が自動的に発動する、Automaticモードでのイージープレイが可能となるのだ。

この状態では、ボタンを押した瞬間の状況をAIが自動的に判断し、最適の攻撃を出したり勝手に回避したりしてくれる。また敵が離れていれば、その敵への接近も自動的に行なうのだ。初心者のプレイに役立つのはもちろんのこと、さまざまな敵に有効な新戦法を発見するのにも便利である。ただし未購入のテクニックは使ってくれない。



普通に戦いたくなったら、永遠なるマリオネットを装備から外せばいい。Normal以上の難易度でも、これがあればAutomaticで戦える。

普通とは違う敵の状態

戦闘中のさまざまな要因によって、敵の天使は姿勢や状態の変化を起こすことがある。前ページで解説した、挑発による怒り状態もそのひとつ。だがそれ以外にも、下に挙げた5つの状態変化が存在する。炎上を除けば、どれもベヨネッタが有利になる状態変化となるので、状況や相手に応じて積極的に狙っていくと戦闘が楽になるだろう。

ただし注意点として、これらの状態変化のほとんどは下級から中級の手足を備えた形状の敵にしか発生しない。ヘビのような形のインスパイアドや、船のような形のキンシップ、そして四元徳のボスたちには通用しないので気をつけておこう。

◉状態異常一覧

《気絶》



別名"ピヨり状態"と呼ばれるもので、意識が朦朧として一切の行動が取れなくなった状態。攻撃を連続してヒットさせ続けると発生し、追撃のチャンスとなる。ボタン連打系のコンボ攻撃のほか、弱い敵相手ならⓧまたは▣ボタンの銃撃でも引き起こすことが可能。

《ダウン》



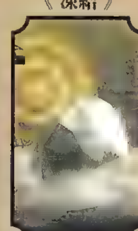
吹き飛ばす攻撃や足払いで地面に倒れた状態。一定時間後に起き上がるまでは攻撃し放題で、特定のお仕置き攻撃(→P102)でも追撃可。ただし地面に倒れた姿勢のため、上半身方向に当たり判定がある技は空振りしてしまう。ここから浮き状態に持っていくと効果的。

《浮き》



打ち上げ系の攻撃で宙に浮いた状態。この状態の敵は完全に無防備で、一方的に攻撃を加えられる。空中攻撃でさらに打ち上げ系の攻撃を当てれば、地面に落下するまでにトドメを刺すことも可能だ。ただし一部に、空中で体勢を立て直して反撃する敵もいるので注意。

《凍結》



足用の武器オデットを装備した蹴りにより、完全に凍りついた状態。ⓧか▣ボタンで凍った敵を持ち上げて投げれば、ほかの敵を攻撃することもできる。ただし蹴りをすばやく連続して当てないと凍らせることはできないので慣れが必要。大きすぎる敵にも通用しない。

《炎上》



体が炎に包まれた状態で、特定の戦闘に出現する敵のみがこの状態となる。炎上した敵に触れるとベヨネッタがひるむため、通常のパンチやキックでの攻撃は通用しない。銃撃やウィケッドウィーブなどで間接的に攻撃するか、炎に耐性のある武器を装備する必要がある。

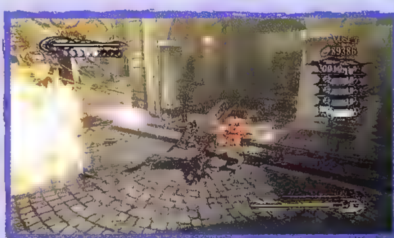


武器解説

ゲーム中、ベヨネッタはさまざまな武器を入手する。各武器の特性を把握し、彼女の戦闘バリエーションを倍増させ、より華麗なバトルを演出しよう。

ベヨネッタが使用する武器

1周目のプレイで入手できるものだけでも、7種類にもなるベヨネッタの武器。それぞれに威力の大小、攻撃速度の違いがあり、初心者はどの武器を使えば有利なのかを判別するのは難しいだろう。慣れないうちは、単純に一撃の威力がある武器を選ぶのが無難。だがバレットアーツの特性として、下表にまとめたボタン長押しでの追撃というものもあるので、その使い勝手で使用武器を選ぶのもひとつの手だ。また一部の武器には、特定の敵や状況に有利な特性を持つものもある。まずはそれぞれの武器の使いやすさを確認し、プレイヤー各人の戦闘スタイルに合った使いやすい武器を選ぼう。



腕と足の装備の組み合わせに加え、AとBの装備セットの切り替えで戦闘バリエーションは何十種類にもなる。自在に武器を使いこなそう。

◉ボタン長押し操作の攻撃タイプによる武器の分類

タイプ	特徴	対応する武器
射撃タイプA	パンチまたはキックボタンの長押しで弾丸を発射できるタイプの武器。敵が遠くにいると威力が距離に応じて減少していく	スカボロウフェア、オニキスローゼス
射撃タイプB	パンチまたはキックボタンの長押しで弾丸を発射できるのはタイプAと同じだが、敵の距離が遠くても威力が減少しないタイプの武器	キルゴア中佐、細鳳、バジリオンズ
溜め攻撃タイプ	弾丸は発射できないが、ボタンの長押しで威力が大きい溜め攻撃が可能なタイプの武器。溜め攻撃はボタンを一定時間押し続けると自動的に発動するものと、ボタンを離すと発動するものの2種がある	ドゥルガー、妖刀 修羅刃、ピロウトーク
連打攻撃タイプ	キックボタンを長押ししたあと、特定のタイミングで連打を始めると連続攻撃が可能なタイプの武器	オデット
特殊タイプ	パンチボタン長押しで、敵を引き寄せたり振り回したりといった特殊な攻撃が可能なタイプの武器	クルセドラ

Heaven and Hell can tear each other to pieces for all I care.
仲良し同士 好きにしたらいいわ
—Bayonetta—



スカボロウフェア

【入手方法】	序章のゲイツ オブ ヘルでのイベントで自動的に入手。
【特徴】	攻撃速度やダメージは平均的だが、射撃速度と連射性能に優れる。

射撃のみならず打撃にも優れた性能を発揮する、ロダン制作の4丁拳銃。英国の同名のバラッドが名前の由来で、その詩に出てくる4種のハーブ名、パセリ、セージ、ローズマリー、タイムが個別の銃の名称となっている。側面の宝石の色と、グリップ下部に下がるチャームのデザインも、それぞれのハーブに合わせてある。銃本体のデザインは、構造が単純で耐久力が高いデリンジャーがベースとなっている。

スカボロウフェアの固有性能

◉ボタン長押しの射撃特性

スカボロウフェアの射撃は、一撃の威力が低いものの連射能力に優れている。コンボ中のボタン長押し1回につき、2〜3秒ほどの連射が可能で、さらに銃弾は壁や障害物で跳弾するため、とくに狭い場所での戦いで効果的だ。注意点は銃弾で与えられるダメージが相手との距離に反比例し、遠距離の敵には最低1ダメージにまで威力が減衰してしまうこと。なお ボタンでの射撃は、ボタン長押しの射撃より威力が低くなる代わりに、ボタンを押し続ける限りいつまでも連射が可能で、さらに射撃しながら歩いての移動が可能である。

◉バレットクライマックスの性能

左スティック1回転から または ボタンで発動するバレットクライマックスでは、数秒間だけ周囲への射撃が可能となる。効果時間は、その後のボタン連打数が多いと少し延長される。攻撃威力はボタン長押しでの射撃と同じで、距離が遠いとダメージが減るのも同様。序章のチュートリアルで操作を学べるので、うまく出せるようになるまで練習しておくこと。なおバレットクライマックス中は、移動できないが回避はいつでも可能。周囲に気を配りながら、ボタン連打で乱射を楽しもう。



スカボロウフェア装備時は、ほとんどのコンボや技が基本性能どおりに使用可能。まずこの武器に慣れるところから始めるといいだろう。

◉スカボロウフェア　基本性能

攻撃種別	ダメージ
単発パンチ攻撃	80
単発キック攻撃	200
ボタン長押しの射撃(※1)	39(12)
ボタンによる射撃(※1)	19
魔人召喚パンチ	600〜800
魔人召喚キック	600〜1200
カウンター攻撃(※2)	1000

※1 敵が遠距離にいると最低1までダメージは減衰する。カッコ内の数値は、一部のコンボや購入テクニックで、手足同時に乱射が行なわれる場合の基本ダメージ
※2 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

I've got my own problems to worry about.
興味ない話ね
—Bayonetta—



オニキスローゼス

【入手方法】	チャプター1で「天使の歌声 軍隊行進曲」を入手して交換する。
【特徴】	基本性能はスカボロウフェアと同等だが、射撃の威力が高い。

このオニキスローゼスとは、魔界に咲くという黒薔薇の名前。その黒薔薇に集まる妖精の魂を宿らせた、魔界謹製のショットガンである。この銃から撃ち出される散弾には妖精の呪いが込められ、天使も吹き飛ばす威力を持つ。スカボロウフェアと同じく側面には宝石があしらわれ、その魔力によって弾丸は無限に供給される。また銃床部にはいくつものスパイクが刻み込まれ、これにより打撃のダメージを増加させている。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

オニキスローゼスの固有性能

◉打撃と射撃の特性

オニキスローゼス装備時の打撃威力は、スカボロウフェア装備時と同等でまったく変わりはない。違うのはボタン長押しによる射撃の特性のみだ。オニキスローゼスは連射ができず、原則的に長押し1回につき1発の射撃となる。ただし1発の威力が大きく、とくに密着状態の敵には大ダメージを与えられる。反面、距離が離れると大幅にダメージが減衰し、その代わり散らばった弾により複数の敵に同時にヒットさせることも可能となる。

◉バレットクライマックスの性能

スカボロウフェア装備時と同じく、周囲への射撃が可能となるが、連射能力に劣るため数発撃つと技が終了してしまう。かなりボタン連打を行なっても、バレットクライマックス終了までに7～8発撃つのがやっとだろう。ただしボタン長押しでの射撃よりも隙なく連射できることは間違いなく、しかも1発の威力があるのは前述のとおりなので、至近距離で敵が少数という状況なら、無理にコンボを叩き込むより大ダメージを与えられることもある。たとえば腕にスカボロウフェア、足にオニキスローゼスといった組み合わせで、状況や相手に応じて ボタンと ボタンを使い分けるといい。



コンボの後半でボタン長押し攻撃を入れると、両手で同時に射撃を行なってダメージ倍増となることも。どこで長押し攻撃をするかよく考えよう。

◉オニキスローゼス　基本性能

攻撃種別	ダメージ
単発パンチ攻撃	80
単発キック攻撃	200
ボタン長押しの射撃（※1）	290
魔人召喚パンチ	600～800
魔人召喚キック	600～1200
カウンター攻撃（※2）	1000

※1 敵が遠距離にいると最低1までダメージは減衰し、その減衰率はスカボロウフェアより大きい

※2 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

I got a little present for you. These babies are special.
お前にプレゼントだ 特別製のな
—Rodin—

妖刀 修羅刃



【入手方法】 チャプター2で「天使の歌声 月光」を入手して交換。

【特徴】 攻撃威力・速度ともに優秀な性能。ただし射撃ができない。腕専用装備。

つねに戦いと血を求め生きている妖刀。戦いを司る魔神"阿修羅"の心臓が埋め込まれているという。切っ先に段がついた独特の形状の日本刀だが、鍔のデザインはタイトル画面でも見られる魔女の紋様となっており、ロダンがわざわざベヨネッタ仕様にあつらえたことがうかがえる。実際のゲームでは残念ながら採用されなかったが、修羅刃の柄に埋め込まれた阿修羅の心臓がむき出しになるギミックも予定されていた。

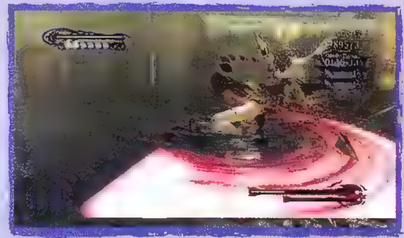
妖刀 修羅刃の固有性能

◉ボタン長押し攻撃の特性

刀である妖刀 修羅刃は、ボタン長押しで気を溜めての居合い斬りを出すことが可能。普通に斬撃をくり出したあとすばやく刀身を鞘に収め、ボタンを押し続ける長さにより2段階まで力を溜め、ボタンを離すと強烈な居合い斬りが放たれる。また空中でボタン長押しを行なうと、宙に浮いたまま気を溜めてからの斬り下ろしとなり、こちらも2段階まで威力アップができるようになっている。隙は大きくなるが、うまくコンボに組み込めば敵を一撃で切り伏せることも可能である。ちなみに一撃あたりのダメージでいうと、この妖刀 修羅刃は全武器中で最高ランクの攻撃力を持つ。射撃ができないというデメリットはあるが、初心者にオススメの武器だ。

◉バレットクライマックスの操作で出る技

妖刀 修羅刃装備時にバレットクライマックスの操作を行なうと、その場で回転して周囲の敵を斬り裂く技となる。攻撃範囲は妖刀 修羅刃の長さまでと短いが、射撃武器を装備してのバレットクライマックスよりも隙は少ないといえる。ただし1ヒットあたりのダメージは通常攻撃の半分以下となるので、あくまで周囲を敵に囲まれた場合の緊急避難用の技として使うに留めておいたほうがいい。



コンボ途中に溜めなしの居合い斬りを組み込めば、少ない隙でヒット段数を増加させることもできる。敵の挙動を見つつ斬撃を叩き込もう。

◉妖刀 修羅刃 基本性能

攻撃種別		ダメージ
単発 ボタン攻撃		250
居合い斬り	溜めなし	250
	溜め1段階	1000
	溜め2段階	2000
空中斬り下ろし(※1)	溜めなし	250+125+62
	溜め1段階	500+250
	溜め2段階	1000+500
魔導術流円月殺法(半周)		30×2
魔導術流円月殺法(真円)		2500
召喚大刀による攻撃		1200
カウンター攻撃(※2)		1500

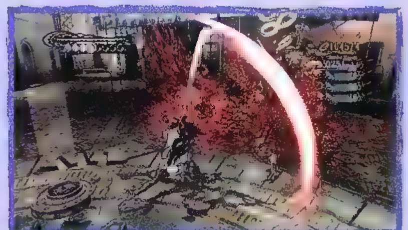
※1 この攻撃は多段ヒットとなるため、ダメージも複数表記している
※2 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

Built from an alloy the devil himself would kill to get his hands on.
悪魔も 喉から手が出るぜ
—Rodin—

コンビネーション技の変化

腕専用武器の妖刀 修羅刃を装備することにより、パンチボタンで始まるコンボの性能や使い勝手が大幅に変わる。慣れないころに戸惑う点は、一撃の速度が速いため、通常よりも早めの入力タイミングが求められること。意図しないディレイコンボや、ボタン長押しの居合い斬りが出てしまいやすいのだ。まずはこのスピードに慣れよう。

長所としては、妖刀 修羅刃独自のディレイコンボがあること。1段あたりの攻撃回数や攻撃方向が違うため、うまく使いこなせればさまざまな状況に対応できるだろう。またウィケッドウィーブが、魔人召喚によるパンチやキックの倍の威力を持つ召喚大刀による攻撃に変化する点も重要。ただしほかの武器だとウィケッドウィーブが発動するのに、妖刀 修羅刃装備時には発動しないというコンボが一部に存在する。これら特有の癖を熟知し使いこなせば、妖刀 修羅刃は全武器中でも1、2を争う優秀な性能を発揮してくれるだろう。



ディレイコンボの豊富さが妖刀 修羅刃の魅力のひとつ。ただしボタン長押しの居合い斬りを挟むと、ディレイコンボには繋がらなくなる。



召喚大刀でのウィケッドウィーブは、通常はアッパー攻撃のものが薙ぎ払いになるなど、攻撃方向も変化する場合がある。特性を学ぼう。

魔導術流円月殺法

妖刀 修羅刃固有の攻撃として、魔導術流円月殺法がある。LOCKボタンだけを押し続け、ほかの操作をせずに少し待つと、ベヨネッタが妖刀 修羅刃をゆっくりと回し始める。それが半円を描いた時点か真円を描いた時点で 👊 ボタンを押せば、前方に強烈な気を放つ攻撃が行なえるのだ。半円時点で放つとハーフムーン・レイ、真円時点で放つとフルムーン・レイという技になる。後者は絶大な威力を持つので、機会があれば狙ってみよう。



発動させるまでに大きな隙を見せることになるが、フルムーン・レイの威力は召喚大刀の倍以上となる。ウィッチタイム中が狙い目だ。



Don't break these, cuz they're one-of-a-kind.
可愛がってくれよ
—Rodin—



クルセドラ

【入手方法】 チャプター3で「天使の歌声 幻想即興曲」を入手して交換。

【特徴】 リーチが長く敵引き寄せなどの特殊能力も持つ腕専用装備。射撃はできない。

大蛇の姿をした古代の悪魔、クルセドラを封じた武器。じつは実体のある本体は握り手の部分のみで、その先端にあるポータルと呼ばれる異界との通路から、クルセドラの力のみを蛇のような形のムチとして呼び出している。そのため状況に応じて、クルセドラはその形状を自在に変えることができるのだ。そこにサディスティックなベヨネッタの個性が加わり、クルセドラはほかに類を見ない力を振るう武器と化す。

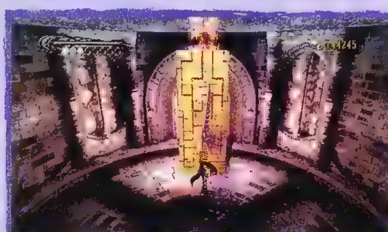
クルセドラの固有性能

◉クルセドラの特殊性

ムチのような形状をしているクルセドラは、ほかの武器にはないさまざまな特性を持つ。まず単発の ボタンによる攻撃が、複数回ヒットする技になるという点。これは一部のコンボ攻撃でも同様で、コンボの段数以上のヒット数を稼ぐことができるのだ。攻撃モーションはやや遅い武器だが、この多段ヒットのおかげで予想外に隙は少ない。またボタン長押し時の追加攻撃も特殊で、詳しくは次ページで解説するが、敵をムチで掴むこともできるのである。それ以外にも、お仕置きや購入テクニックのスティレット(→P92)が固有のものに変化する。

◉バレットクライマックスの操作で出せる技

クルセドラ装備時にバレットクライマックスの操作を行なうと、ムチを渦巻きのように回転させながら上空へ打ち出す技となる。この技は、1ヒットあたりのダメージは50と少なめだが、何と最高で8回までヒットする多段攻撃。操作が複雑なぶん、技が出るまでに時間はかかるが、空を飛んでいる敵や攻撃を受けて浮いた敵に効果的だ。ただしほかの武器を装備している場合と比べ、横方向への攻撃が甘くなってしまう点には要注意。周囲の状況を見て、技の選択を行なうようにしよう。



多段ヒットの特性を活かすと、ゴーレム(壁)をムチのひと振りで破壊できることがある。攻撃速度の遅さをうまくカバーしたい。

◉クルセドラ　基本性能

攻撃種別	ダメージ
単発パンチ攻撃	100×2(※1)
ボタン長押し+スティック前入力で発生するキック	200
カウガールスピンで振り回し中、ほかの敵に与えるダメージ	200
カウガールスピンからの放り投げで、ほかの敵に与えるダメージ	500
カウガールスピンで放り投げて壁に激突させた際のダメージ	500
魔人召喚パンチ	600〜800
カウンター攻撃(※2)	400

※1 単発パンチおよびパンチ×2のコンボ時は、ボタン1回につき2ヒット攻撃が発生。そこからボタン長押しによる引き寄せや振り回しに派生した場合、1発目だけがヒットし敵をホールドする

※2 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

敵の引き寄せや振り回し

のコンボの途中でボタン長押しを行なうと、攻撃がヒットした敵をムチで掴むことができるというのがクルセドラ最大の特徴。その際、左スティックを同時に入力することで、掴んだあとの挙動もプレイヤーの任意で3種類から選択できる。具体的には、敵を引き寄せるか、自分が敵の目前に接近するか、敵を振り回すかの3つ。敵のサイズによっては効果がないものもあるが、うまく使えば敵に対する位置取りが自在にできることになる。たとえば集団でいる敵から1体だけをクルセドラで引き寄せ、妖刀 修羅刃に切り替えて威力のある攻撃を叩き込むといった戦法が有効だ。

◉ ボタン長押し攻撃のバリエーション



《左スティック入力なし》
敵をベヨネッタの目前に引き寄せる、基本の掴み技。原則的に巨大な敵は引き寄せられないが、アーダーやグレイス&グローリーなどはウィッチタイム中やダメージを与えて外殻を完全に破壊した状態なら引き寄せ可能。

《左スティックを敵方向に入力》
ベヨネッタ自身が敵の目前に接近し、同時に1発蹴りを入れるという掴み技。サイズが大きくて引き寄せられない多くの敵にも有効だ。空中に浮いている敵にも効果があるので、浮かせた敵への追撃の第一手として便利である。

《左スティックを背後に入力》
掴んだ敵を振り回す、カウガール・スピンを出せる。振り回した敵がほかの敵に当たればダメージを与えられるうえ、左スティックとパンチボタンの組み合わせで任意の方向に投げ飛ばせる。ただし大きい敵には無効。

コンビネーションの変化

じつはクルセドラのコンボには、以降に繋がる4段以上のパンチ系コンボがない。多段ヒットの恩恵で与えるダメージや獲得コンボポイントの面での不利は少ないが、ほかの武器と同じつもりでコンボをくり出すと、思わぬところで攻撃が途切れて大きな隙を作る。また連打だけでは強力なウィケッドウィーブに繋がらないため、コンボの組み立てを工夫する必要もある。攻撃範囲の広さや引き寄せ能力など、クルセドラの特性を活かした戦いをしよう。



クルセドラ装備時のコンボは、鉄則としてパンチボタンは3回まで。締めがキックのコンボを多用するので、強力な足装備と組み合わせよう。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets



Maybe I should aim for something a bit more... High class.
もっと上品な子とも 遊んでみようかしら
—Bayonetta—

ドゥルガー



【入手方法】	チャプター5で「天使の歌声 2台のピアノのためのソナタ」を入手して交換。
【特徴】	炎の重い攻撃と、雷の速い攻撃の2種類を切り替えて戦える。射撃はできない。

千本の腕を持つという悪魔ドゥルガーを封じた武器。千本の手のうち、炎と雷の腕の力を先端のポータルから引き出すことができ、その力はまるで鉤爪のような姿をとって敵を引き裂く。炎の腕と雷の腕は、それぞれ大いに違った特性を持つため、熟練の魔女であればドゥルガーひとつで千変万化の戦いが可能だ。それにしても腕2本だけでこの力とは、千手のドゥルガーの真の強さは如何ほどのものなのだろうか。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Scenario

ドゥルガーの固有性能

◉2種の腕の切り替えがポイント

ドゥルガー装備時には、バレットクライマックスの操作で回転攻撃が発動し、そのとき同時に炎から雷へ、雷から炎への切り替えが可能。端的に2種の状態の違いを述べると、炎状態では攻撃の威力は大きいが動きが遅く、雷状態では動きが速いが攻撃威力は低くなる。また炎と雷共通の特性として、腕の先から爪が伸びている形状のため、意外とリーチが長いというものがある。クローン武器を購入し、手足に同時に装備できるようになれば、かなり使い勝手がよくなるだろう。そのためにも、属性切り替えに熟練しておきたい。

◉ドゥルガー装備時のコンボの変化

ドゥルガーを腕に装備している場合、炎と雷の各状態でコンボのパターンが微妙に変わってくる。じつは炎状態のドゥルガーは、クルセドラ装備時と同じく、🥊ボタン4段以上のコンボが出せなくなってしまうのだ。雷状態ならスカボロウフェア装備時と同様の基本コンボが出せるため、最初のうちは雷状態で戦うと混乱が少ないかもしれない。足に装備した場合、コンボコマンドや段数に属性による違いは生じないが、炎状態では蹴りの形がカカト落としとなってややリーチが短くなる。



単発のパンチやキックのダメージは、下の表にあるように炎状態のほうが高いが、ウィケッドウィーブの威力は属性で変化することはない。

◉ドゥルガー　基本性能

攻撃種別	ダメージ(※1)
単発パンチ攻撃	200／80
単発キック攻撃	300／200
ダムド・ソウル(小)	1000
ダムド・ソウル(中)	1500
ダムド・ソウル(大)	2000
電撃	1000
魔人召喚パンチ	600／600〜800
魔人召喚キック	600〜800
カウンター攻撃(※2)	1000

※1 2種の属性でダメージに違いがある場合、炎／雷の順で2種を併記している
※2 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

Pounding them down tonight, baby.
随分 飲むな
—Rodin—

ボタン長押しで発生する爆弾と電撃

ドゥルガー装備時のボタン長押しは、炎と雷の両属性とも高威力の溜め攻撃となる。だが、これもそれぞれ癖がある攻撃なので、特性をしっかり把握してから活用するようにしたい。

まず炎状態では、ボタン長押しのあと爪先にダムド・ソウルと呼ばれる爆弾が発生。これは一定時間が経過するか敵が触れることで起爆し、大ダメージを与えることが可能だ。ダムド・ソウルを出す際、コンボの後半で出すほどそのサイズが大きくなり、それに比例してダメージも増加する。

それに対して雷状態では、ボタン長押しのあと爪先を中心に球形の電撃フィールドが発生する。ダムド・ソウルと違い、一定時間ボタンを長押しすればすぐに放電されるので、コンボへの組み込みが容易という長所がある。またコンボのどの段階で出してもダメージは一定で、電撃フィールドの広さも変化はない。より安定して高威力の追加攻撃を行ないたいなら、雷状態のほうがいいだろう。



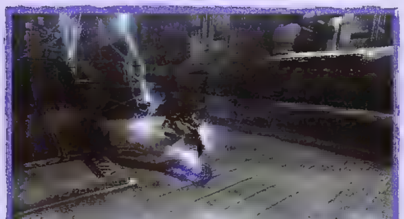
雷と比べてやや使い方は難しいが、最大ダメージが2000というのはかなり大きい。攻撃速度と天秤にかけても、積極的に狙うべき攻撃だ。



電撃は前方と上下左右に広がるが範囲は意外と狭く、周囲の敵をまとめて巻き込むのは難しい。基本的には単体相手の使用に限定しよう。

炎と雷への耐性

ドゥルガーを装備すると、ベヨネッタはある大きな恩恵を受けられる。それは対応する属性への耐性である。たとえば普通は直接攻撃できない炎上した敵も、炎のドゥルガーなら通常どおりにダメージが与えられ、また足に炎のドゥルガーを装備すれば溶岩地帯を平然と歩くことが可能。また雷のドゥルガーを足に装備すれば、敵の電撃攻撃を無効化し、さらに腕と足の両方に装備していれば、電気が流れる水中でもダメージを受けずに活動可能になる。



ドゥルガーがもっとも活躍するのは、チャプター12の舞台となる電撃プールと化した輸送機内部。それまでにドゥルガー・クローンを購入しよう。



The guys you're up against aren't the type to wait for you to finish a round.
向こうも ただ待っては くれないぜ
—Rodin—

BAYONETTA Climax Bible

オデット



【入手方法】	チャプター6で「天使の歌声 スケーターズ・ワルツ」を入手して交換。
【特徴】	移動速度アップ、敵を凍結させるなどの特殊能力を持つ。足専用装備。

魔界の氷獄コキュートスに幽閉された魔女オデットの魂が封印された靴。彼女は不老不死と引き換えに魔界の女王オディールと契約を結び、好んで魔界に落ちたとされている。氷雪を操るオデットが宿ったこの靴は、靴底のブレードから強烈な冷気を噴出させ、蹴りと同時に敵のすべてを凍りつかせるのだ。またそれは移動時においても同様で、装備者の足元を凍結させつつ優雅なスケーターのように歩ませるという。

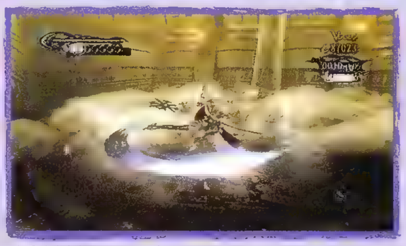
オデットの固有性能

◉キックに特化したオデットの性能

足装備であるオデットは、キック始動のコンボが固有のものに変化し、全武器中で唯一、キック4段のコンボを出すことが可能である。またボタン長押しの攻撃も特徴的で、詳細は次ページで説明するが、連続ヒットするキックを幾度もくり出すことができるのだ。オデットのキックはやや威力が弱いが、ヒット数の多さを考えれば逆にお釣りがくるほどである。ただし、その連続キックにはボタンの連打も必要になるため、ほかの武器装備時のコンボとは使い勝手がかなり変わるだろう。

◉オデット独自の回転キック攻撃

オデット装備時にバレットクライマックスの操作を行なうと、まるでフィギュアスケートのスピンのような回転キックが出せる。威力はドゥルガーの回転攻撃と同じで、ボタン連打や長押しに関係なく回転数は一定。また一部のコンボ中の蹴りも回転キックに変化し、その場合はボタン連打で回転数が増加する。さらに特殊な固有技として、5秒ほど助走を行なってから、左スティックを離して ⇀ ボタンを押すという操作で、通常よりもかなり強力な回転ジャンプ攻撃が出る。この攻撃は、滑走が止まらない限り連続で出せるので便利だ。ぜひ活用してみよう。



オデットを装備する際は、ぜひとも魔女のたしなみも合わせてセットしておきたい。可憐なチュチュを身につけ、踊るように戦ってみよう。

◉オデット　基本性能

攻撃種別	ダメージ
単発キック攻撃	120
特定コンボ中の、ボタン長押しからの連打で出るキック攻撃	40×多段（※1）
特定コンボ中の、ボタン長押しで出る回転キック攻撃	50×多段（※2）
魔人召喚キック	600〜1200
⇀⇀⇀⇀の最後、ボタン長押しからの連打で出る魔人召喚キック	1300
凍らせた敵の投げ飛ばし	500（※3）

※1 ボタン長押しのみだと4発連続キックが出て、ボタンを連打するとさらにヒット数が増加する

※2 バレットクライマックス操作で出る回転キックも同様

※3 投げられた敵が壁などにぶつかり砕けた場合は凍結中の敵がこのダメージを受け、ほかの敵にぶつかった場合はぶつけられた敵に同様のダメージを与える

Enzo! Her drinks are goin' on your tab, buddy! Ya deadbeat motherfucker.
エンツォ お前に つけとくぜ 払わねえだろうがな
—*Rodin*—

敵を凍らせるアイス・オブ・コキュートス

前述したように、オデット装備時にはボタン長押しから連続キックが出せる。またオデットのキックには敵を凍らせる効果があり、短時間に一定数以上のキックを敵に叩き込めば、敵が氷塊に包まれる技アイス・オブ・コキュートスが発動する。積極的に連続キックを狙えば、敵を凍らせて戦いを有利に運べるだろう。ただしその操作には少しのコツが必要。下の連続写真で詳しく説明しているが、ボタン長押しから連打という2段階の操作が必要なのだ。慣れるまではボタン操作の切り替えに戸惑うかもしれないが、目と耳の両方を働かせて操作のタイミングをつかむといい。

◉アイス・オブ・コキュートスの流れ



《長押し》
ボタンを長押しすると、数発のキックののちにベヨネッタの動きが一瞬止まり、ポーズを決める。見ているだけではわかりにくいが、このとき同時にキィーンという甲高い効果音も鳴るので、目安にするといいだろう。

《連打》
ベヨネッタがポーズを決めたらボタン連打で連続キックが出せる。その連打の途中でコンボがつぎの段階に進むので、キックのモーションが途切れたところで再びボタンを長押ししよう。最高でキックコンボは4段まで続けられる。

《Ⓧまたは◻で投げる》
キックの連打が十分なら、コンボが終わるころには敵が氷塊に閉じ込められた状態になる。この状態の敵はⓍか◻ボタンで投げてダメージを与えることが可能で、さらにその氷塊が当たったほかの敵にもダメージが与えられる。

炎と氷への耐性

オデットにもドゥルガーと同じく特定の属性への耐性がある。オデットで防げるのは、歩くとダメージを受ける灼熱の溶岩に覆われた地面と、普通に歩くと凍りついてしまう氷結した地面。ただし地面から噴出する溶岩や溶岩弾では、通常どおりダメージを受けるので要注意。また落下するとすぐにゲームオーバーになる溶岩の河も、さすがのオデットといえども効果はない。あくまで場所限定の耐性に過ぎないので、過信しないように。



チャプター3はオデットがあるとかなり便利。オデット入手後にチャプターセレクトで戻るか、2周目のプレイでその効果を実感してみよう。



Anyways, you better get going before the trail gets cold.
さあ 早いとこ行って来な
—Enzo—



キルゴア中佐

【入手方法】	チャプター9で「天使の歌声 ワルキューレの騎行」を入手して交換。
【特徴】	打撃も砲撃も絶大な威力を誇る。ただし攻撃速度は遅い。

この武器に宿る悪魔キルゴア中佐は、その名から推測できるように元は人間。ベトナム戦争で殺戮の限りを尽くし、悪鬼羅刹の狂気に囚われたまま地獄へ堕ちた軍人の魂である。基本はロケットランチャーのような重火器の形状だが、これにやや長めのグリップを取り付けることで、巨大なトンファーのように取り回せるよう造られている。巨大な砲身から発射される砲弾は、その爆風だけでも絶大な威力を誇る。

キルゴア中佐の固有性能

◉キルゴア中佐の基本的な攻撃性能

巨大で無骨なキルゴア中佐は、砲弾を発射するという点では、スカボロウフェアやオニキスローゼスと同じ射撃系の武器になるが、実際の使い勝手はかなり別物。それは全武器中で最低というほど、攻撃速度が遅いせいだ。実際、キルゴア中佐で出せるコンボは短いものに限られるため、ドゥルガー（炎）やクルセドラのほうが操作感覚は近いだろう。また単発の打撃威力で見ると、速度の遅さに見合うほどダメージが大きいというわけでもない。

こうして挙げていくと、使い勝手が悪い武器のようにも聞こえるがそんなことはない。キルゴア中佐の本領はボタン長押しの砲撃にあり、コンボの手数自体もボタン長押しでカバーできる。これについては次ページの説明を見てほしい。

◉バレットクライマックスの操作で出せる技

キルゴア中佐装備時にバレットクライマックスの操作を行なうと、銃乱射ではなく回転攻撃が出る。ただしボタン長押しをすれば、砲撃の追加攻撃を両手または両足分で2発出せる。また足装備時にはトンファーを反転させて構えるため、リーチが一気に倍に伸びる。攻撃範囲の面では、意外と使い勝手がいい技といえるだろう。



足装備時のバレットクライマックス操作で、何とここまでキルゴア中佐が伸びる。遠距離にいる敵には、追加の砲撃まで叩き込んでやろう。

◉キルゴア中佐　基本性能

攻撃種別	ダメージ
単発パンチ攻撃	100×2（※1）
単発キック攻撃	200×2（※1）
ボタン長押しの砲撃	600
砲撃着弾時の爆風	300
魔人召喚パンチ	400～600（※2）
魔人召喚キック	600～1200
[キック][キック]・[キック]での魔人召喚キック	1600
カウンター攻撃（※3）	500＋（600×2）

※1 ボタン長押しによりパンチ、キックが各1回ずつ追加されるが、それもこの1発目と同ダメージとなる
※2 一部コンボでは魔人パンチが2発放たれるため、実際には400×2または600×2ダメージとなるものが多い
※3 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

特定コンビネーションでの手数増加

キルゴア中佐を腕に装備しての　　　、または足に装備しての　　　のコンボでは、じつはボタンを長押しすることで、打撃を1回ずつ追加することが可能。ただの単発攻撃でもトンファーの往復で2回ヒットするため、パンチボタンを単発で長押しするだけで、「打撃×2」+「砲撃」+「打撃×2」+「砲撃」の6段攻撃に変化するというわけだ。もしコンボの3段目まで、すべてボタン長押しの攻撃で敵にヒットさせられれば、砲撃込みで十数発の攻撃が行なえる計算になる。キルゴア中佐の攻撃速度では、なかなかコンボを最後まで成立させることは難しいが、ウィッチタイムを利用すれば十分な余裕ができるはず。ほかのすばやい武器と組み合わせ、ここぞというときにキルゴア中佐の威力を役立てよう。



うまく砲撃を攻撃に組み込めば、少ない手数でウィケッドウィーブ並みのダメージが与えられる。単発攻撃のヒットアンドアウェイも意外と有効。



比較的コンボの種類が少ないキルゴア中佐だが、足に装備しているときには、「KK・K」という専用のディレイコンボを出せる。

砲撃の威力

キルゴア中佐のボタン長押しによる砲撃は、射撃タイプの武器中では最高の威力である。たとえばスカボロウフェアの銃撃と比べると、単発の威力が桁違いなのはもちろん、遠距離の敵に対しても威力が減衰しないという大きなアドバンテージがある。また、着弾時の爆風にも攻撃判定があるため、密集した敵にまとめて大ダメージを与えることも可能。この高性能な砲撃の恩恵を大いに受けられるのが、敵を踏み台にしたジャンプのウィッチフロート。踏むと同時に砲撃を行なうことで、魔人召喚パンチや魔人召喚キック並みの威力を発揮するだろう。



購入テクニック(→P92)の中にも、キルゴア中佐の砲撃が加わると威力が倍増するものがある。一撃の重さが、この武器の身上なのだ。



This town's teeming with heaven's little helpers.
思った通り 街中 天使だらけか
—Rodin—

細鳳(サイファン)



【入手方法】	難易度Normal以上でチャプターを100回クリアし、「天使の歌声 ハレルヤ」を入手して交換。
【特徴】	一撃あたりのダメージは低めだが、最速の攻撃スピードを誇る。

中に銃身が仕込まれた凶悪なヌンチャクで、魔界随一のスピードを持つ魔鳥、細鳳が封じ込まれている。その魔力により打撃も加速され、神の目にも止まらぬ動きを見せる。細鳳の横にはリボルバー銃のシリンダーのようなものが見えるが、ここに込められているのは散弾。弾はアボーツにより無限に供給され、細鳳のスイングに合わせて四方八方に撒き散らされると同時に、八卦の文字が刻印のように宙に浮かぶ。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

細鳳の固有性能

◉細鳳の射撃の特性

細鳳もスカボロウフェアやオニキスローゼスと同様の射撃タイプの武器だが、そこから発射される弾丸はやや特殊な性質を持つ。まずボタン長押しでは同時に10発の散弾が発射され、それはコンボのどこで撃っても弾数や威力の変化はない。またコンボ中に自動的に弾が発射されることもあり、その場合は細鳳の振り回しによって四方八方に弾がばら撒かれることになる。自動的に発射される弾丸は、当たればラッキーという程度に考え、基本は手数の多い打撃でダメージを与えていくといいだろう。なお細鳳の射撃は、キルゴア中佐と同じく遠くの敵に対しても威力が減らないようになっている。

◉バレットクライマックスの操作で出る技

細鳳でバレットクライマックスの操作を行なうと、数回細鳳を振り回したあとに、細鳳自体を放り投げるという攻撃が出る。投げられた細鳳は飛び回りながら周囲の敵にダメージを与え、数秒後にベヨネッタの手元に自動的に戻ってくる。素手の状態では、腕を使った攻撃の威力がかなり弱まるので注意が必要だ。ただし近距離と遠距離で同時に攻撃できるメリットは大きく、敵の数が多いときにはかなり有効な攻撃手段になるだろう。



細鳳の攻撃で浮かび上がる八卦の文字には攻撃判定はないが、美しさは全武器中いちばん。ベヨネッタのカンフースターばりの動きにも注目。

◉細鳳(サイファン)　基本性能

攻撃種別	ダメージ
単発パンチ攻撃	30×4
ボタン長押しの散弾	50×10発
コンボ中に乱射される散弾	25
投げられた細鳳の攻撃	20×多段
魔人召喚パンチ・魔人掌底	400~800
カウンター攻撃(※1)	1000

※1 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

It's making my buddies downstairs awfully nervous.
悪魔どもが騒ぐわけだ
—Rodin—

手数の多さからくる戦術の変化

左ページの基本性能表を見てもらえばわかるとおり、細鳳の単発パンチ攻撃はひと振りで4発もの攻撃を叩き込む。1発当たりのダメージは全武器中最小となるが、合計ダメージで考えれば立派な中堅グループのうえ、攻撃範囲が前後左右に広いために複数の敵に対するダメージ効率はかなり高い。また攻撃速度も速いので、時間単位で与えるダメージを考えると、最高威力の妖刀 修羅刃に匹敵する場合もある。攻撃1発のダメージ量に惑わされず、"重い攻撃"の武器だと認識してもいいだろう。

また、攻撃の速さと手数の多さがもたらす大きなメリットとして、魔力ゲージが溜まるのも早いというものがある。つまりトーチャーアタックや魔力を消費する購入テクニック、そしてアクセサリーが活用しやすいというわけだ。同時にコンボ倍率やコンボポイントも稼ぎやすく、獲得できるヘイロウの額も大幅にアップする。細鳳の入手後は、積極的にメイン武器として活用していくといい。



ひとつデメリットを挙げるとするなら、攻撃が絶え間ないためコンボの入力タイミングが難しいこと。熟練プレイヤーのための武器だといえる。



細鳳は空中で出せるコンボのバリエーションがほかの大半の武器よりもやや多い。浮いた敵への追撃にも有効な武器なのだ。

魔人掌底

ヌンチャクのフォルムを持つ細鳳は、その外見に似合ったもうひとつの特徴を持つ。それは一部のウィケッドウィーブが、中国拳法のような掌底攻撃へと変化することだ。この魔人掌底を通常の魔人召喚パンチと比較すると、攻撃のダメージ自体はやや低いのだが、手の平で攻撃するため少しだけ攻撃判定が広く、より多くの敵をまとめて吹き飛ばせる。ダメージの低さは通常攻撃の手数でカバーできるので、ほかの武器と同じように使っていけるだろう。



まるでカンフー映画のような魔人掌底。打つ方向を考えれば、散らばった敵を集めることもできる。敵がまとまったところに細鳳で殴りこもう。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Another one looking to line his pockets.
ガメついこと
—Bayonetta—



バジリオンズ

【入手方法】	難易度Hardで全チャプターをクリアし、「天使の歌声 火星」を入手して交換。
【特徴】	打撃はスカボロウフェアと同等だが、射撃が強力なレーザーとなる。

バジリオニウムというエネルギー源から、あらゆるものの分子結合力を崩壊させる光線を発射する四丁銃。未知の超文明によって作られた奇跡のオーパーツで、さらにロダンによって魔物の力も与えられている。スカボロウフェアと違いそれぞれの銃は命名されておらず、そもそもいつ、どこで作られたかも定かではない。もしかすると何億年もの太古、何兆光年もの星の彼方で生み出された武器なのかもしれない。

バジリオンズの固有性能

◉ボタン長押しの攻撃の特性

バジリオンズはスカボロウフェアとほぼ同等の性能を持つが、唯一違うのが射撃の性能。ボタン長押しにより、バジリオンズは各種レーザーを撃つことができるのだ。腕に装備した場合、ボタン長押し後にすぐ離すと短いショット・レーザーが、少し長押しを続けてから離すと細いジリオン・レーザーが、そして目一杯長押ししてからだと極太のバジリオン・レーザーが発射される。これらの攻撃は敵が遠くにいても威力が減衰せず、さらにレーザーは目標に多段ヒットするため、かなりのダメージを与えられるのだ。また足に装備した場合、リング状の光線となるリップル・レーザーが連射可能。こちらも距離が遠くても威力が弱まらない。

◉バレットクライマックスの性能

バジリオンズ装備時にもスカボロウフェアと同様にバレットクライマックスが発動可能。ただし腕装備時はショット・レーザーが、足装備時はリップル・レーザーが発射される。一撃の威力が大きいことと距離によるダメージ減衰がないことで、スカボロウフェアのそれよりも非常に使い勝手がよくなっている。連射速度も速いので、通常コンボ並みのダメージを与えられることもある。



敵を踏み台にするウィッチフロートでは、足から5発のリップル・レーザーが速射され、キルゴア中佐に次ぐ大ダメージを敵天使に与えられる。

◉バジリオンズ　基本性能

攻撃種別	ダメージ
単発パンチ攻撃	80
単発キック攻撃	200
ショット・レーザー	40
ジリオン・レーザー（※1）	50×多段
バジリオン・レーザー（※1）	100×多段
リップル・レーザー	60
魔人召喚パンチ	600〜800
魔人召喚キック	600〜1200
カウンター攻撃（※2）	1000

※1 長押し時のビームは多段ヒットとなり、ビームを止めるまで連続ヒットし続ける
※2 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

Hub, I'm beginning to see why Enzo is so fond of you.
エンツォと気が合うわけね
—Bayonetta—



ピロウトーク

【入手方法】	難易度∞Climaxで全チャプターをクリアし、「天使の歌声 本星」を入手して交換。
【特徴】	基本能力は妖刀 修羅刃とほぼ同等。居合い斬りの威力が絶大。

先端のポータルから、薄緑色の魔力の光刃を生じさせる強力な武器。本来は魔界の悪霊、遮那王の所有物であったが、名工 ロダンの手により魔の力を封じられた魔導器となった。元・所有者の遮那王が、女性の夢枕に立っては睦言を囁き惑わしたことから、"ピロウトーク"の銘を持つ。その遮那王の行状ゆえか、どういうわけかベヨネッタの契約相手であるマダム・バタフライとはいまひとつ相性が悪い武器である。

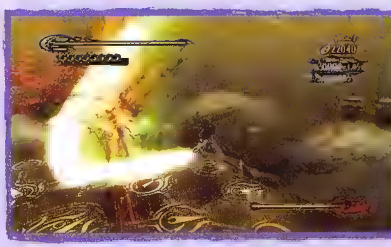
ピロウトークの固有性能

◉ピロウトークの基本性能

その形状を見てわかるとおり、ピロウトークは妖刀 修羅刃とほぼ同じ能力を持つ刀系の武器。コンボや固有技は完全に妖刀 修羅刃と同一のものとなり、攻撃の威力もほぼ同じ。相違点はボタン長押しによる居合い斬りと、空中溜め攻撃、そしてバレットクライマックスの操作による回転斬りの威力が、妖刀 修羅刃のものより高くなる点だろう。とくに最大まで溜めた居合い斬りは一撃で4000ダメージを弾き出し、1発あたりのダメージでは全攻撃中最強となる。また魔力の刃という特性のためか、コンボの後半でくり出す斬撃の一部には、攻撃範囲が妖刀 修羅刃よりも広くなっているものもあるようだ。

◉ウィケッドウィーブは不可

一見優秀なピロウトーク最大のウィークポイントがこの問題。何とピロウトークのコンボでは、妖刀 修羅刃と違って召喚大刀攻撃が出せないのだ。ただし長いコンボの後半では、ピロウトークの攻撃力自体に補正がかかってダメージが底上げされるうえ、ボタン長押し攻撃を最大まで溜めれば魔力の刀身が巨大化し、約8秒間は通常攻撃がすべてウィケッドウィーブ扱いとなる。上級者であれば、この武器の威力を存分に引き出すことができるだろう。



ピロウトークで最大まで溜めると、このように刀身が巨大化する。これはウィケッドウィーブ扱いの威力が大きい攻撃となるのだ。

◉ピロウトーク　基本性能

攻撃種類		ダメージ
単発 ⓨ ボタン攻撃		250
居合い斬り	溜めなし	250
	溜め1段階	1000
	溜め2段階	4000
空中斬り下ろし(※1)	溜めなし	250+125+62
	溜め1段階	500+250
	溜め2段階	2000+1000
魔導術流円月殺法(半周)		30×2
魔導術流円月殺法(真円)		2500
カウンター攻撃(※2)		1500

※1 この攻撃は多段ヒットとなるため、ダメージも複数表記している
※2 マハーカーラの月装備時にジャストブロッキングで出る反撃のこと

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

So don't get any bright ideas about coming to me for help.
余計な世話は しないぜ
—Rodin—

その他の使用可能な武器

ここまでに紹介したもの以外にも、プレイ中に入手できる武器はある。以下で説明しているのがそれで、どれも使用できるのは2周目以降であるうえ、入手するには何らかの条件を満たす必要がある。右下の「？？？」を除くと、ベヨネッタが通常使用する武器の中に性能や使い方が同一のものがあるので、前ページまでの武器解説を参照してもらえば、同じように使いこなすことができるだろう。

ジャンヌの武器

条件を満たしてジャンヌを使用キャラクターとして選べるようになると、ジャンヌもまたベヨネッタと同様に最初から武器集めを行なうことになる。入手条件は同一だが、その際に武器の名前と外見だけはジャンヌ専用のものになるのだ。ジャンヌの武器名と、それに対応するベヨネッタの武器をまとめておこう。

◉ジャンヌの武器一覧

武器名	説明
オール4ワン	ベヨネッタのスカボロウフェアと同じ性能を持ち、アトス、ポルトス、アラミス、ダルタニアンの名を冠する四丁拳銃。ロダン作
ガーネットローゼス	ベヨネッタのオニキスローゼスと同様の性能を持つショットガン。魔界の黒薔薇ガーネットローゼスに集まる妖精の力が宿っている
エンジェルスレイヤー	ベヨネッタの妖刀 修羅刃と同様の性能を持つ刀。一説には修羅刃と兄弟刀だともいわれ、天使との戦いを好んだ魔女が所有していたらしい
ヴリトラ	ベヨネッタのクルセドラと同等の性能を持つムチ。大蛇の姿をした古代の悪魔、ヴリトラの力が封じられているという
カーリー	ベヨネッタのドゥルガーと同様の性能を持つ武器。千手の悪魔カーリーが封じられ、炎と雷の2種類の腕を呼び出し操ることができる

武器名	説明
カーレン	ベヨネッタのオデットと同様の性能を持つ足装備武器。氷獄コキュートスに幽閉された魔女カーレンの魂が封じられている
スレイド大佐	ベヨネッタのキルゴア中佐と同様の性能を持つトンファー。契約をした悪魔に騙され、魔界に落とされた男の恨みの念を宿している
唐龍（タンロン）	ベヨネッタの細鳳と同様の性能を持つヌンチャク。魔界随一のスピードを誇る龍の悪魔、唐龍が封じ込められている
バジリオンズ	ベヨネッタのバジリオンズと同一の光線銃。未知の超文明により作られ、あらゆる物体の分子結合力を崩壊させる奇跡のオーパーツ
ブラディムーン	ベヨネッタのピロウトークと同様の性能を持つ光線剣。月よりの使者からもたらされた技術により、アンブラの魔女一族が作り上げた

ハンドガン

難易度Normalで全チャプターをクリアすると、序章の戦闘でベヨネッタが使っていたハンドガンが入手できる。これはスカボロウフェアと同一の性能を持つが、ウィケッドウィーブが発動できないという違いがある。ピロウトークと同じく通好みの武器だ。



ベヨネッタのためにロダンが調達してきたオートマチック拳銃。銃が魔力に耐えられないため、ベヨネッタはウィケッドウィーブを自ら封印して戦うしかない。

???

ある条件を満たすと、ロダンから入手できる禁断の武器。詳細は不明だが、所有者の意思を受け、そのとき使おうとするコンボ、発動させようとする技に応じて自在に姿を変える武器だという。武器入手のヒントは、本書のP294を参照のこと。



手首と足首に装備する、リングの形をした武器。かつてはロダン自身が使用していたという。もし入手できたら魔導術大覧を見て使用可能コンボを確認しよう。

マップ上で拾える武器と攻撃手段

ゲーム中には、ロダンのゲイツ オブ ヘルで入手できる武器以外にも、さまざまなものが攻撃手段として活用できる。それらについて解説しておこう。

まずよくお目にかかるのは天使の武器。武器を持つ天使をトーチャーアタックで倒すと持っていた武器を落とし、その武器はⓧまたは■ボタンで拾って使用できるのだ。一部には、倒すと必ず武器を落とすようになっている天使もいる。この天使の武器ではパンチボタンで最高3段までの連続攻撃が、またキックボタンで強力な単発攻撃が出せる。拾った武器が不要なら、左スティックを押し込めば手放すことも可能だ。なお、拾った武器は攻撃のたびに耐久度が減っていき、それがゼロになると壊れてしまう。

またマップ上にある物の中に、ⓧボタンか■ボタンで発動するウィケッドリフトで持ち上げて、さらに投げ飛ばせる物もある。各攻撃の威力を下の表にまとめておいたのでプレイの参考にしてほしい。



チャプター1ですでに経験済みの方も多いだろうが、扉を開けるための鍵も武器として使用可能。しかも意外と攻撃の威力がある。

■天使が落とす武器に隠された効果

天使が落とす武器には、じつは意外な効果が隠されている。これらの武器を持ったままチャプターをクリアすると、アーケードバレットを1個入手してクリアしたのと同じ状態となり、直後のエンジェルアタックで弾丸が3発追加されるのだ。また天使が落とした武器を使用した場合、属性に関係なく炎上した敵を攻撃できたり、ウィッチタイム中に獲得できるコンボポイントが通常の1.6倍になったりといった利点がある。さらにコンボポイントに関しては、ドロップ武器を使用し、かつウィッチタイム中で敵が怒り状態だと2.6倍にまで上昇する。積極的に武器を拾って活用しよう。

◉敵が落とす武器性能表

武器名	パンチボタン攻撃					キックボタン攻撃	
	1段目ダメージ	2段目ダメージ	3段目ダメージ	長押し攻撃	耐久度	ダメージ	耐久度
杖	500	500	(100×多段)+1000	——	3回	200×多段	1回
トランペット	2000	——	——	——	3回	4000	1回
スーザフォン	200×多段	——	——	——	1回	1000×多段	1回
モーニングスター	200×多段	——	——	——	4回	500+2500	2回
双剣(弓)	500	200×多段	(200×多段)+1000	——	6回	2000(※1)	3回(※2)
大剣	1000	1000	2500	——	3回	100+2000	1回
巨大斧	(800×多段)+1500	——	——	——	2回	200×多段	2回
爪(青、白)	500	500+500	800	500	6回	1000(※3)	1回
爪(赤、黒)	500	500+500	800	500	6回	500×多段	1回
チェーンソー	500+(200×多段)	500+(200×多段)	1000+(200×多段)	——	3回	500×多段	1回
折れた街灯	1000	1000	1500+1500	——	∞(※4)	1000	1回
鍵	1000	1000	2500	——	∞	100+2000	1回

※1 長押しで3方向に発射する攻撃に変化する
※2 ボタンを連打すると、耐久度1回ぶんにつき2連射が可能となり合計で6連射できる。またボタン長押しでは3方向弾となり、1発につき耐久度ゲージ半分を消費する
※3 通常は4方向への電撃を発射するが、長押しすることで8方向への電撃となる
※4 そのVERSEで出現した敵が全滅すると壊れてしまう

◉持ち上げて投げるものの威力

投げるもの	ダメージ
凍らせた敵	壁に激突時に凍った敵に500ダメージ。途中で敵に当たると当たった敵に500ダメージ
自動車	1000ダメージ
大型ゴミ箱	1000ダメージ

Right on, baby! Right on!
そのノリだ！
—Rodin—

Story
Bullet arts
Enemies
Mojo
Secrets

杖

アフィニティまたはアプラウドの多くが持っている武器。一部外見が違うものがあるが、攻撃モーションと威力が同様なため、同じものと思って構わない。ボタンでは最後が複数回攻撃となる3段コンボが出せて、ボタンでは武器を軸にした攻撃範囲の広い回転攻撃が出せる。使いやすい武器だ。



キックボタンの回転攻撃の際に左スティックを回すと、その回数に応じて回転時間が延びるうえ、攻撃範囲も広くなる。ひたすら左スティックを回そう。

トランペット

一部のアフィニティが所持している、遠距離攻撃用の武器。ボタンを押すとトランペットの口から火球を発射できる。ボタンの場合も火球の発射となるが、こちらは貫通力のある巨大火球が撃ち出せる。単体の敵相手なら、ボタンの火球2発、ボタンの火球1発という順で出すと効率がいい。



威力があって遠距離攻撃という点は魅力だが、やや攻撃を出すまえの隙が大きいのが難点。敵の数が多い場所では、少々使いにくい武器といえる。

スーザフォン

一部のアフィニティが所持している、トランペットと似た遠距離攻撃用の武器。敵に多段ヒットする極太のレーザーのような攻撃が可能で、ボタンだと指向性のレーザー1発、ボタンだと全方位を薙ぎ払うレーザーが1発撃てる。敵が単体ならボタン攻撃、多数ならボタン攻撃と使い分けるといい。



多段ヒットの回数しだいではトランペットよりも強力だが、攻撃まえの隙の大きさもトランペット以上。発射直前に銃撃で敵の動きを止めると、やや当てやすい。

モーニングスター

一部のアフィニティが所持している武器で、鎖の先にトゲつきの鉄球を結びつけたもの。ボタンでは振り回し攻撃になり、ボタンだと前方に真っ直ぐ叩きつける攻撃になる。ボタンの攻撃はなかなか威力があるうえ、2回まで使用できるのがいい。積極的にボタン攻撃を狙っていこう。



パンチボタンの鉄球振り回し攻撃は、威力は控え目だが攻撃範囲が広いのがメリット。周りを多数の敵に囲まれた状況なら、この振り回し攻撃が有効だ。

双剣（弓）

アプラウドがよく所持している武器。ボタンではムチ状の双剣を振り回して敵に多段ヒットさせる攻撃となり、ボタンでは強力な矢を射出することができる。とくにボタンでの攻撃は範囲が広く、耐久度も高いのでかなり使い勝手がいいだろう。



キックボタンの攻撃は、ボタン長押しによって3本の矢を同時に射出することもできる。またボタン連打を行なうことによって、発射数が6発まで増加する。

大剣

盾を持つ強敵アーダーが所持する武器。ボタンではやや大振りの3段攻撃となり、ボタンでは購入テクニックのスティレットに似た突進攻撃が出せる。やや攻撃速度が遅く耐久度も低めだが、威力はかなりあるのでさまざまな敵に有効だ。



キックボタンでの突進攻撃は、パンチボタンの攻撃と違ってかなり高速。ただし与えるダメージではパンチボタンのほうが上。どちらを使うか悩みどころ。

Out to find some answers about your past, are we?
自分探しの旅か？
—Jeanne—

巨人斧

巨大な天使ビラブドが所持している斧。ボタンでの攻撃は、斧を何度も振り回してから叩き落とすという豪快なもので、2回使うと壊れてしまうが高威力。そしてボタンのほうは、斧をブーメランのように投げ飛ばす攻撃となる。どちらも強力だが、耐久度が低めというのが残念なところだ。



パンチボタン攻撃の威力は絶大で、アフィニティ程度の敵ならひと振りで1体ずつ仕留めることも可能。チャプター1で、その威力を確かめてみるといい。

爪（青、白）

野獣のような天使、グローリーとグラシアスが落とす武器。ドゥルガー（雷）と同じく雷属性の武器で、ボタンでは3段コンボが、ボタンでは電撃を周囲に放射することができる。またボタン長押しで追加攻撃まで可能で、敵から入手できる武器の中では特殊な性能を持っている。



キックボタンを長押しすると、通常は4方向に放射される電撃が8方向に増える。耐久度には影響がないので、狙う余裕があるなら長押し攻撃を使うといい。

爪（赤、黒）

野獣のような天使、グレイスとグロリアスが落とす武器。ボタンでの攻撃は前述の爪（青、白）とほとんど同じ引っかくようなモーションの3段コンボとなり、ボタン長押しでの追加攻撃も同様に発生する。ただしボタンでの攻撃には違いがあり、こちらは多段ヒットする回転攻撃となる。



ドゥルガーと違って、雷の爪よりも攻撃速度が遅いという弱点はない。耐久度は6回と高いので、壊れるまで好きなだけ敵を引き裂きまくるといい。

チェーンソー

これは敵が落とすのではなく、空を飛ぶ天使ハーモニーをトーチャーアタックで倒す際、ベヨネッタが取り出した武器を継続して使えるという特殊なもの。ボタンでは多段ヒットの3段コンボが、ボタンでは突進攻撃が出せる。耐久度は少なめだが、トーチャーアタックを決めればまた入手可能だ。



大きく重いチェーンソーは、振り回す速度がやや遅い。ただしいったん敵に命中すれば、ガリガリと噛みつくように、しばらく継続してヒットしてくれる。

折れた街灯

チャプター6のVERSE7にのみ落ちている、ある種イベント的に用意された武器。ボタンで3段コンボが、ボタンで大振りの攻撃が1回出せる。じつはVERSE前半の対アフィニティ戦では耐久度が無限で、敵を全滅させるまで壊れることはない。



VERSE後半では迫りくるビラブドをひるませるため街灯を振り回すことになる。ここでは操作方法が変わり、キックボタンで街灯を投げつけることが可能。

鍵

まれに魔女の棺や敵から入手できる鍵。これを持っていると鍵穴にはめるまで装備武器が使えないが、代わりに鍵を武器として振り回せる。攻撃の性能はアーダーの大剣と同じ。強力なうえに、鍵穴にはめるまでは絶対に壊れないという長所を持つ。



攻撃速度はかなり遅いが意外とリーチが長いので、敵から少し離れた場所からコンボを開始すれば、比較的安全にこちらの攻撃を当てることができるだろう。

コンボ&テクニック

ベヨネッタたちアンブラの魔女が駆使する武器格闘術バレット・アーツ。その基本となる、各種コンボとテクニックについて、ひとつずつ解説していこう。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

コンビネーション解説

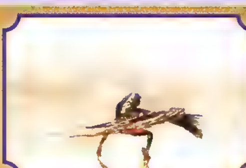
ベヨネッタは と ボタンを特定の順で続けて押すと、各種コンボ攻撃が出せる。装備武器によってやや特性が変わるものもあるが、基本のコマンドはそれほど違わない。以下に使用可能なコンボコマンドをすべて掲載しているので、しっかり覚えておこう。なお解説では、スカボロウフェア装備時のコンボを「基本コンボ」として説明し、単発 からスタートしてなるべく派生がわかりやすくなるように、各種コンボを順に並べて紹介している。またコマンド横のアイコンの意味は、下の説明を参照のこと。

◉技データ中のアイコンの見方

空（空中攻撃）	陳（ウィケットウィーブ）	敵↓（敵ダウン）	敵→（敵吹き飛び）	敵↑（敵打ち上げ）
そのコンボや技が空中で出せる場合、このアイコンで示す	ウィケッドウィーブが発動する場合、このアイコンで示す	その攻撃で敵がダウンする場合、このアイコンで示す	その攻撃で敵が吹き飛ぶ場合、このアイコンで示す	その攻撃で敵が真上に浮く場合、このアイコンで示す

《 》 空

多くのコンボの起点となる単発パンチ。基本コンボでは大きく踏み込んだ正拳突きのモーションだが、妖刀修羅刃とピロウトーク装備時には袈裟斬りに、ドゥルガー（炎）装備時には斜めに引っ掻く攻撃となり、攻撃範囲が広くなる。またクルセドラ、キルゴア中佐、細鳳装備時には、この1段目だけで複数ヒットの攻撃が発生する。詳細は各武器の解説を参照。



《 LOCK ← 》 空 敵↑

片ひざをついてのアッパー攻撃。通常サイズの敵を浮かせられ、普通は浮かない大きな敵もウィッチタイム中なら打ち上げ可能。ここから直接派生するコンボはないので、すばやくジャンプして空中攻撃を行なおう。なお妖刀 修羅刃、ピロウトーク、ドゥルガー装備時には、この攻撃後のボタン長押しによって、ベヨネッタが宙に飛び上がって空中の敵を追撃できる。



《 》



単発パンチからミドルキックへと繋ぐ2連コンボの2段目。装備している武器に関係なく、威力は同じ200ダメージ。射撃が可能な武器だと、ボタン長押しで武器固有の射撃が追加され、またオデット装備の場合はボタン長押しからボタン連打という操作で、連続キックの多段攻撃へと繋がる。なおドゥルガー(炎)装備時に出る爆弾は、2段階目の中爆弾となる。

《 》 魔 敵



前方への打撃と同時にウィケッドウィーブをくり出す3連コンボの3段目。通常は前方への魔人召喚パンチとなるが、妖刀 修羅刃装備時は召喚大刀薙ぎ払い、細鳳装備時は魔人掌底となり、それぞれ威力や効果範囲が異なる。ボタン長押しを行なった場合、射撃可能な武器を装備していると両手で射撃を行なうため、通常よりも高いダメージが期待できる。

《 》 敵



単発パンチから敵を浮かせるアッパー攻撃へと繋げる2連コンボの2段目。前ページで紹介した単発のアッパー攻撃と、性能や威力は同じと考えていい。ただし例外として、キルゴア中佐装備時には単発アッパーより威力が多少弱まってしまう。ほんの些細な違いだが、実戦時にはボタン長押しでの砲撃を追加して、足りないぶんのダメージを補っておこう。

《 》 敵



単発パンチからサマーソルトキックへと繋がる2連コンボの2段目。軽い敵を浮かせる効果があり、両足で蹴りを出すために2回ヒットさせられる。またボタンを長押しをすると、ベヨネッタがしばらく滞空したまま回転キックを連続でくり出し、その際は蹴り1発につき25ダメージの追加攻撃となる。さらに射撃が可能な武器なら、同時に周囲に弾をばら撒いてくれる。

《 》 空



パンチを連続でくり出す2連コンボの2段目。モーションは1段目とほぼ同じで、敵に与えるダメージも変わらない。ボタン長押しによる追加攻撃の性能もほぼ同様。ただしひとつだけ例外があり、ドゥルガー(炎)装備時には150ダメージ×2段の多段ヒット攻撃となり、ボタン長押しで出るダムド・ソウルも中サイズになって威力が1500ダメージにアップする。

《 》 空 敵



パンチ2発からカカト落としへと繋がる3連コンボの3段目。の2連コンボで出せるキックと、ほぼ同じ性能だと思っていい。ただしドゥルガー(炎、雷)装備時に限っては、キックの威力が1.5倍となっている。またボタン長押しで出せる追加攻撃もほぼ同様だが、射撃可能な武器装備時には、射撃の方向が足元、つまり真下方向となる点が違っている。

The only rust on me is from the lack of any real challenge.
腕慣らしなら もう済んでるわ
—Bayonetta—

《 》

パンチ2発からキックへと繋ぎ、締めにウィケッドウィーブを出す4連コンボの4段目。ここで出るウィケッドウィーブは魔人召喚アッパーまたは召喚大刀斬り上げとなり、敵を打ち上げることが可能。アッパーの威力は600、斬り上げの威力は1200となる。なおボタン長押しで追加攻撃が可能だが、妖刀 修羅刃装備時に限りいつもの居合い斬りが出せないので注意。



《 》

パンチ2発からキックへと繋ぎ、最後に踏みつけるようなキックと同時にウィケッドウィーブを放つ4連コンボの4段目。ウィケッドウィーブは魔人召喚踏みつけとなり、敵を地面でバウンドするようにダウンさせられる。その際の威力は、装備に関係なく800ダメージ。魔人召喚踏みつけが出せないハンドガン装備時には、攻撃範囲が狭くなるので注意しよう。



《 ・ 》

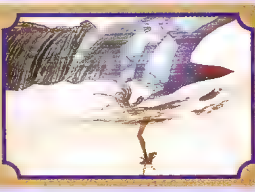
パンチ2発からカカト落としに繋ぎ、そこからサマーソルトキックと同時に魔人召喚キック打ち上げのウィケッドウィーブを放つ4連コンボの4段目。魔人召喚キックの威力はやや少な目の600ダメージだが、敵を浮かせる性能は十分なうえ、 ・ のコンボと同じくベヨネッタ自身が空中に舞い上がるため追撃が容易。コマンドが短く隙が少ない点も長所である。



《 》

（※通常よりも敵が勢いよく吹き飛ぶ）

上の魔人召喚キック踏みつけから、さらに前方へのウィケッドウィーブ、魔人召喚キックを放つ5連コンボの5段目。魔人召喚キックの威力は直前の踏みつけと同じ800ダメージとなる。5段目への隙がやや長い点は注意だが、ベヨネッタの動きがセクシーなので狙ってほしい。なおボタン長押しの追加攻撃が、オデットに限りいつもの連続キックにならないので注意。



《 ・ 》

魔人召喚キック踏みつけから、敵を上空に打ち上げるアッパー攻撃へと繋ぐ5連コンボの5段目。ここで出せるアッパーは、前述の ・ でのアッパー攻撃とモーション、威力ともにほぼ同じものとなる。直前の魔人召喚踏みつけが出る際のモーションが長いため、ディレイコンボの入力がやや難しい。入力に失敗すると、単発パンチとなるので気をつけよう。



《 ・ 》

魔人召喚キック踏みつけから、敵を上空に浮かせるウィケッドウィーブ、魔人キック打ち上げへと繋ぐ5連コンボの5段目。ディレイコンボとなるため、入力がやや難しい。この魔人召喚キック打ち上げは、通常の魔人召喚キックよりもやや威力が弱めの600ダメージ。ベヨネッタの動きは、 ・ のコンボと同じものとなり、ボタン長押しでの追加キックも可能だ。



Perhaps you're up for the task.
試してみる？
—Bayonetta—

《👊👊・👊》

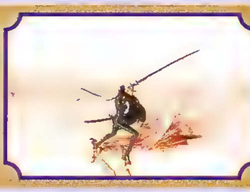
空 （※空中で出せるのは、妖刀 修羅刃、ピロウトーク、細鳳のみ） 魔 敵↓



装備する武器で大きく性能が変わる3連コンボの3段目。基本は魔人召喚パンチ叩きつけが出るが、妖刀 修羅刃とピロウトークだと乱れ斬り、ドゥルガー（炎）は回転攻撃からの魔人召喚引っかき、キルゴア中佐は乱舞攻撃から前方への魔人召喚パンチ×2、クルセドラはボタン連打でヒット数が増す乱舞攻撃、細鳳だと縦回転の叩きつけ攻撃となる。

《👊👊・👊・👊》

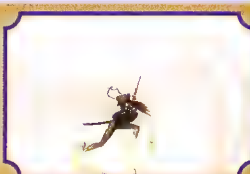
敵↑



妖刀 修羅刃とピロウトークを装備しているときだけ出せる4連コンボの4段目。直前の乱れ斬りのあと、敵を上空へ浮かせる斬り上げ攻撃となる。ボタン長押しにより、ベヨネッタも宙に飛び上がって追撃が可能。なお刀系の武器の場合、このようなディレイコンボの途中にボタン長押しによる居合い斬りを挟むと、ディレイコンボが成立しなくなるので注意しよう。

《👊👊・👊👊》

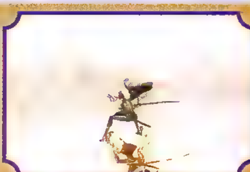
空



上と同様に、妖刀 修羅刃とピロウトークを装備しているときだけ出せる4連コンボの4段目。3段目と同じような乱れ斬りで締めるコンボとなる。上で居合い斬りを挟むことについて注意したが、このコンボの場合は3段目と4段目のあいだはディレイコンボではないので、乱れ斬り→ボタン長押しの居合い斬り→乱れ斬りを出すことができる。うまく使い分けよう。

《👊👊・👊👊👊》

空 魔 敵→



上と同様、妖刀 修羅刃とピロウトークを装備しているときだけ出せる5連コンボの5段目。乱れ斬りを2回行なったあと、敵に背中を見せての背面突きというフィニッシュとなる。また妖刀修羅刃装備時には、ウィケッドウィーブである召喚大刀の突きも発動できる。やや効果範囲が狭いが、通常の魔人召喚パンチより威力が大きく1200ものダメージを与えられる。

《👊👊・👊👊・👊》

敵↑



上と同様、妖刀 修羅刃とピロウトークを装備しているときだけ出せる5連コンボの5段目。乱れ斬りに続いて、敵を浮かせる斬り上げ攻撃で締めるコンボとなる。この斬り上げは、👊・👊の2連コンボで出せるものと同じ。ボタン長押しで、ベヨネッタも飛び上がって浮かせた敵に追撃できる。ただしディレイコンボの入力タイミングがやや難しいので気をつけよう。

《👊👊・🦶》

魔 敵→



パンチ2発から軽くステップして前蹴りを放つ3連コンボの3段目。蹴りと同時に、ウィケッドウィーブの魔人召喚キックも前方に向けて発動する。ゲーム中の説明では「威力が弱め」とあるが、じつはドゥルガー以外の装備であれば、👊👊🦶・🦶のコンボで出る魔人召喚キックより高威力の800ダメージとなる。発動までの時間も短く、実用的なコンボといえる。

You're right, I do seem to be having trouble remembering things of late.
そうね おかげで 物覚えが悪くて
—Bayonetta—

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

《 P P P 》 空

連続でパンチをくり出す3連コンボの3段目。一部装備では威力がアップし、キルゴア中佐は100+150の2段ヒット攻撃、細鳳は30×6の多段ヒット攻撃となり、さらにドゥルガー(炎)では単発パンチの倍以上となる150×3のダメージを叩き出す。また射撃可能な武器を装備していれば、長押しでの射撃が両手を使ったものとなり、これも威力アップが期待できる。



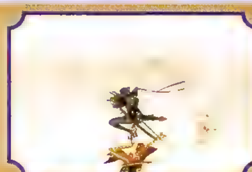
《 P P P K 》 空 敵

パンチ3発から軽量の敵をダウンさせる足払いへと繋がる4連コンボの4段目。普通は足払いが当たらない空を飛ぶ敵も、空中コンボで出せば体勢を大きく崩せる。なお通常どおりボタン長押しで射撃や爆弾などの追加攻撃が出るが、オデット装備時には連続回転足払いとなる。ボタンを連打する回数が多いほど回転数も増えるので、状況に応じて追撃しよう。



《 P P P K K 》 空 敵

上で紹介した4連コンボと同じような足払いを行なう5連コンボの5段目。見た目と同様に性能や威力、ボタン長押しで出る追加攻撃は4段目とほぼ同じ。大きな違いは、ここからお仕置き(P)へ連携できるという点だ(→P102)。なおウィッチタイム中に出すと、4段目で足を払われた敵がまだ浮いた状態であることが多く、空振りしやすい点に注意しよう。



《 P P P K K K 》 空 魔 敵 (※通常よりも敵が勢いよく吹き飛ぶ)

足払いのあと、サイドキックとウィケッドウィーブの魔人召喚キックを放つ6連コンボの6段目。この魔人召喚キックは最大威力となり、1200のダメージを相手に与える。ただしドゥルガー装備時にはやや威力が弱まり、800ダメージに留まる。また魔人召喚キックで吹き飛ばされた敵はほかの敵も巻き込むため、さらに大きな効果を期待できる攻撃である。



《 P P P K P 》 空 魔 敵

足払いで敵を倒したあと、ウィケッドウィーブの魔人召喚アッパーまたは召喚大刀斬り上げを放つ5連コンボの5段目。このウィケッドウィーブは P P K P のコンボのものと同威力・同性能となり、ボタン長押しの追加攻撃も同じである。長めの5段コンボのわりに威力は弱いといえるが、直前の足払いのおかげでコンボが繋がりやすいのが長所だ。



《 P P P K K ・ P 》 魔 敵

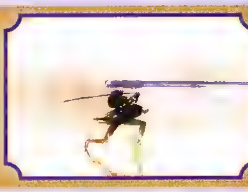
足払い2連続のあと、ウィケッドウィーブの魔人召喚アッパーまたは召喚大刀斬り上げを放つ6連コンボの6段目。ウィケッドウィーブの威力は、上のコンボと同じく、アッパーは600、斬り上げは1200となる。一見、前述の P P P K K K のほうがお得なようだが、広い場所だと吹き飛んだ敵を追う時間がかかるので、こちらのコンボのほうが早く追撃できる。



Then allow me to face the outcast.
ならば あの日陰者と
—Jeanne—

《 P P P・P 》 空（※空中で出せるのは、妖刀 修羅刃、ピロウトーク、細鳳のみ）魔 敵

ドゥルガー（炎）、クルセドラ、キルゴア中佐装備時には出せない4段コンボ。通常はウィケッドウィーブの魔人召喚アッパーが発動する打ち上げ攻撃だが、妖刀 修羅刃では2段ヒットの召喚大刀回転斬りに、ピロウトークでは魔人召喚なしの回転斬りに、そして細鳳では縦方向の回転攻撃から魔人召喚パンチ叩きつけになり、敵が吹き飛ぶ方向が変化する。



《 P P P・K（連打）》 空 魔 敵（※通常よりも敵が勢いよく吹き飛ぶ）

パンチ3発に続いて、多段ヒットの連続蹴りを出す4段コンボの4段目。最後のキックボタンを連打すると、その回数に応じて最後の連続蹴りのヒット数が増えていき、さらに連打が十分であれば威力が800ダメージの魔人召喚キックが発動する。なおコマンド入力の特殊性から、最後のキックのあとにボタン長押しの追加攻撃は行なえないので気をつけよう。



《 P P P P 》 空

ドゥルガー（炎）、クルセドラ、キルゴア中佐の装備時には出せない4連コンボの4段目。一撃の威力自体は単発パンチと変わらないのだが、射撃可能な武器を装備しているときのボタン長押し攻撃が、前後2方向に出せるようになっている。とくに威力が大きいオニキスローゼスを装備しているときには、このコンボが威力を発揮するはずだ。



《 P P P P K（連打）》 空 魔 敵（※通常よりも敵が勢いよく吹き飛ぶ）

パンチ4発に続いて、多段ヒットの連続蹴りを出す5段コンボの5段目。前述の P P P・K と同じく、連打によってキック数が増加し、最後にウィケッドウィーブの魔人召喚キックも発動する。コマンド入力はこちらのほうが簡単だが、パンチ4段以上のコンボのため、ドゥルガー（炎）、クルセドラ、キルゴア中佐を腕に装備していると出せないのが難点。



《 P P P P P（連打）》 空 魔 敵（※通常よりも敵が勢いよく吹き飛ぶ）

ドゥルガー（炎）、クルセドラ、キルゴア中佐装備時には出せない、P ボタンだけの5連コンボ。最後の乱舞攻撃は P を連打するとヒット数が増え、連打が十分なら前方への魔人召喚パンチや魔人掌底も発動する。ただし妖刀 修羅刃の場合、連打が少ないと召喚大刀突きに、連打が十分だと召喚大刀兜割りに変化し、それぞれ敵の吹き飛ばし方向が変化する。



《 P P P P P（連打）K 》 空 魔 敵

上の乱舞系コンボに続いて、ウィケッドウィーブの魔人召喚キック踏みつけを発動する6連コンボ。K ボタンの入力タイミングには融通が効き、直前の乱舞の途中でも魔人召喚キックが出せる。周囲の状況を見て、乱舞を出し切るか途中で止めるかを選ぶといい。なおこのコンボも、腕にドゥルガー（炎）、クルセドラ、キルゴア中佐を装備していると出せない。



It would not be the first time we have faced each other.
なに 初めてではない
—Jeanne—

《 ・ 》 魔 敵↓

パンチ4発からウィケッドウィーブの魔人召喚パンチ叩きつけを発動する5連コンボ。ドゥルガー(炎)、クルセドラ、キルゴア中佐装備時には出せない。また妖刀 修羅刃装備時にはウィケッドウィーブが発動しないが、代わりに打ち上げ攻撃へと変化。ボタン長押しで浮いた敵を追って飛び上がるため追撃も容易だ。敵のタイプに応じて、武器を使い分けよう。



《 》 空

キック系コンボの起点となる単発キック攻撃。基本ダメージは200だが、ドゥルガー(炎)では300、キルゴア中佐では200×2段、オデット装備時には120と変わる。オデットのキックが弱く感じるが、ボタン長押しからの連打によって多段ヒット攻撃ができるので、威力的な差はあまりないといえる。どの装備でも、パンチと比べると隙が大きい点には気をつけておこう。



《 LOCK ← 》 空 敵↑

敵を浮かせる効果がある、単発のサマーソルトキック。両足を使ってキックを放つため2段ヒットの技となり、威力は装備に関係なく200×2段のダメージとなる。またボタン長押しで空中に浮いたまま回転キックを放つことができ、その場合の追加ダメージは25×ヒット数となる。ただし通常のボタン長押しによる爆弾や電撃など一部の追加攻撃が出ないので注意。



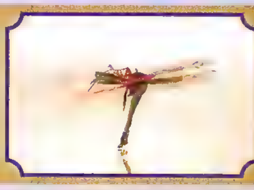
《 ・ 》 敵↑

単発キックに続き、敵を打ち上げるパンチ攻撃を放つ2連コンボの2段目。刀系武器とドゥルガー装備時には、ボタン長押しでベヨネッタも飛び上がって追撃が可能。・で出せる打ち上げ攻撃と、ほぼ同じ性能だと考えていい。最初のキックモーションが装備によってかなり変わるため、ディレイコンボの入力タイミングがやや難しい点に気をつけること。



《 》

キック2連コンボの2段目。単発キックとほぼ同じモーション、同じ性能となるが、オデット装備時だけは空中に小さく浮いての2連キックとなり、ダメージも80×2段と変化する。またボタン長押しからの連打で、宙に浮いたまま連続キックへと移行でき、この間は地面をはう電撃などの攻撃を回避できる。あまり狙って出せるものではないが、覚えておくといい。



《 ・ 》 魔 敵↑

2連キックからのアッパー攻撃に繋がるコンボ。ウィケッドウィーブの魔人召喚アッパーまたは召喚大刀斬り上げも同時に発生し、その際の威力はのコンボのものと同様となる。足装備によってはディレイコンボの入力が難しくなるが、キック攻撃自体の威力が高めなため、短いコンボのわりには大ダメージが期待できる点が長所となっている。



《 ・ 》

(※通常よりも敵が勢いよく吹き飛ぶ)

キルゴア中佐専用のディレイコンボ。単発キックから足を下ろさず器用に連続蹴りを放ち、最後には前方への魔人召喚キックも発動する。特筆すべきはその威力で、連続蹴りだけで200×7発の計1400ダメージ。さらに魔人召喚キックを敵に密着して出すと1200ダメージにもなる。やや隙が大きいので乱戦時には禁物だが、単体の相手なら狙ってみるといい。



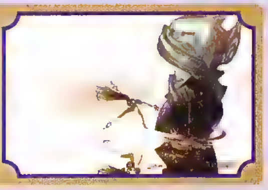
《 》

装備によって大きく性能が変わる3連コンボ。基本は身を翻しながらの多段キックで、ボタン長押しにより水平方向への連続回転キックとなる。ドゥルガー(炎)の場合は単発カカト落として、長押しで出るのは爆弾。オデットの場合は単発ハイキックで、ボタン長押しから連打で連続キックが出せる。なお連続回転キックの際は、腕装備での追加攻撃も同時発生する。



《 ・ 》

3連キックからのアッパー攻撃で、足にオデットを装備しているときにだけ出せるコンボ。ウィケッドウィーブの魔人召喚アッパーか召喚大刀斬り上げも同時に発生し、その際の威力はのコンボのものと同様となっている。やや入力が難しいディレイコンボだが、威力の面で決定打に欠けるオデット装備時には、これが出せるとかなり楽になる。



《 》

オデット専用のキック系コンボ。3段目までの4連キックに続き、前に大きく踏み込みながら後ろ蹴りを放つ。さらにボタン長押しで追加の4連キックが、ボタン連打で10発前後の多段キックにもなる。威力は240+40×ヒット数となり、オデットにしてはかなりのもの。さらに連打が十分なら最後に魔人召喚キックも発動する。入力が難しいが、ぜひ習得したい技だ。



装備別可能コンボ一覧

個別の解説に続き、ここでは装備別のコンボの可否を一覧で紹介しておこう。すべての腕装備と足装備の組み合わせに対応しているので、現在の自分の装備と照らし合わせて確認してほしい。なおコンボの並び順は前ページまでとは違い、ゲーム内で見られる『魔導術大覧』と同じ並びにしている。

◉装備別 可能コンボおよび、魔人召喚攻撃ダメージ一覧　その１

（P＝パンチ、K＝キック、(赤)＝赤色のアイコン）

腕装備	スカボロウフェア、オニキスローゼス、バジリオンズ					妖刀 修羅刃				
[illegible]	スカボロウフェア オニキスローゼス [illegible]	ドゥルガー(炎)	ドゥルガー(雷)	キルゴア中佐	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P K P(赤)	600	600	600	600	600	1200	1200	1200	1200	1200
P・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P・K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K P(赤)	600	600	600	600	600	1200	1200	1200	1200	1200
P P K K(赤) K(赤) (※1)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P K K(赤)・P (※2)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K K(赤)・K(赤) (※2)	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P K・K(赤)	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P・P(赤)	800	800	800	800	800	○	○	○	○	○
P P・P・P	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○
P P・P P P(赤)	—	—	—	—	—	1200	1200	1200	1200	1200
P P・P P・P	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○
P P・K(赤)	800	600	600	800	800	800	600	600	800	800
P P P K K K(赤)	1200	800	800	1200	1200	1200	800	800	1200	1200
P P P K P(赤)	600	600	600	600	600	1200	1200	1200	1200	1200
P P P K K・P(赤)	600	600	600	600	600	1200	1200	1200	1200	1200
P P P・P(赤)	600	600	600	600	600	900	900	900	900	900
P P P・K(赤)(連打)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P K(赤)(連打)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P P(赤)(連打)	800	800	800	800	800	1200	1200	1200	1200	1200
P P P P P(連打) K(赤)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P・P(赤)	800	800	800	800	800	○	○	○	○	○
K K K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K K K・P(赤)	—	—	—	—	600	—	—	—	—	1200
K K K K	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○
K K・P(赤)	600	600	600	600	600	1200	1200	1200	1200	1200
K K・K(赤) (※3)	—	—	—	800	—	—	—	—	800	—
K・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
左スティック1回転＋P	○	○	○	○	○	回	回	回	回	回
左スティック1回転＋K	○	回	回	回	回	○	回	回	回	回
LOCK ← P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
LOCK ← K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※1 4、5段目の魔人召喚キックは同じダメージとなる
※2 4段目の魔人召喚キックのダメージは P P K K K を参照
※3 敵に密着して出した場合、400→800の多段ダメージとなる

[表中の記号の見方]

[○]そのコンボが、対応する装備の組み合わせで使用可能であることを示す

[赤色部分]そのコンボが使用可能で、さらにコンボの特定段階で魔人召喚攻撃が発動する場合、発動段数目にあたるコマンドアイコンを赤く表示した。またその場合、右の枠内にはダメージを記している

[回]左スティック1回転＋パンチまたはキックのコマンドにのみある項目で、通常の銃弾を乱射するバレットクライマックスではなく、回転攻撃になることを示す

[投]左スティック1回転＋パンチまたはキックのコマンドにのみある項目で、通常の銃弾を乱射するバレットクライマックスではなく、武器を投げる攻撃になることを示す

◉装備別 可能コンボおよび、魔人召喚攻撃ダメージ一覧　その2

（P＝パンチアイコン、K＝キックアイコン。太字は赤色表示のアイコン）

腕装備	ドゥルガー（炎）					ドゥルガー（雷）				
[illegible]	スカボロウフェア オニキスローゼス パシリオンズ	ドゥルガー（炎）	ドゥルガー（雷）	キルゴア中佐	オデット	スカボロウフェア オニキスローゼス パシリオンズ	ドゥルガー（炎）	ドゥルガー（雷）	キルゴア中佐	[illegible]
P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P K **P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P・K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K **P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P K **K** **K**（※1）	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P K **K**・P（※2）	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K **K**・**K**（※2）	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P K・**K**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P・**P**	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P・P・P	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P・P P **P**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P・P P・P	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P・**K**	800	600	600	800	800	800	600	600	800	800
P P P K K **K**	1200	800	800	1200	1200	1200	800	800	1200	1200
P P P K **P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P P K K・**P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P P・**P**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P・**K**（連打）	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P **K**（連打）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P P **P**（連打）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P P P（連打）**K**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P P・**P**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
K K K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K K K・**P**	—	—	—	—	600	—	—	—	—	600
K K K K	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○
K K・**P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
K K・**K**（※3）	—	—	—	800	—	—	—	—	800	—
K・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
左スティック1回転＋P	回	回	回	回	回	回	回	回	回	回
左スティック1回転＋K	○	回	回	回	回	○	回	回	回	回
LOCK← P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
LOCK← K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※1 4、5段目の魔人召喚キックは同じダメージとなる
※2 4段目の魔人召喚キックのダメージは P P K K K を参照
※3 敵に密着して出した場合、400+800の多段ダメージとなる

System　Bullet arts　Enemies　Map　Secrets

Do you believe in fate?
運命を信じる？
—Luka—

[表中の記号の見方]

[○]そのコンボが、対応する装備の組み合わせで使用可能であることを示す

[赤色部分]そのコンボが使用可能で、さらにコンボの特定段階で魔人召喚攻撃が発動する場合、発動段数目にあたるコマンドアイコンを赤く表示した。またその場合、右の枠内にはダメージを記している

[回]左スティック1回転+パンチまたはキックのコマンドにのみある項目で、通常の銃弾を乱射するバレットクライマックスではなく、回転攻撃になることを示す

[投]左スティック1回転+パンチまたはキックのコマンドにのみある項目で、通常の銃弾を乱射するバレットクライマックスではなく、武器を投げる攻撃になることを示す

◉装備別 可能コンボおよび、魔人召喚攻撃ダメージ一覧　その3

(P=パンチアイコン、K=キックアイコン。太字は赤色表示のアイコン)

腕装備	キルゴア中佐					クルセドラ				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	オニキスローゼズ／[illegible]リオンズ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P K **P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P・K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K **P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P K **K** **K** (※1)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P K **K**・P (※2)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K **K**・**K** (※2)	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P K・**K**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P・**P**	400×2	400×2	400×2	400×2	400×2	800	800	800	800	800
P P・P・P	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P・P P **P**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P・P P・P	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P・**K**	800	600	600	800	800	800	600	600	800	800
P P P K K **K**	1200	800	800	1200	1200	1200	800	800	1200	1200
P P P K **P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P P K K・**P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P P・**P**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P・**K**(連打)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P **K**(連打)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P P **P**(連打)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P P P(連打) **K**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
P P P P・**P**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
K K K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K K K・**P**	—	—	—	—	600	—	—	—	—	600
K K K K	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○
K K・**P**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
K K・**K** (※3)	—	—	—	800	—	—	—	—	800	—
K・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
左スティック1回転+P	回	回	回	回	回	回	回	回	回	回
左スティック1回転+K	○	回	回	回	回	○	回	回	回	回
LOCK←P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
LOCK←K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※1 4、5段目の魔人召喚キックは同じダメージとなる
※2 4段目の魔人召喚キックのダメージは P P K K K を参照
※3 敵に密着して出した場合、400+800の多段ダメージとなる

Fate brought us here together, and it will never tear us apart.
僕らの出会いは運命なんだ
—Luka—

◉装備別 可能コンボおよび、魔人召喚攻撃ダメージ一覧　その4

腕装備	細鳳					ピロウトーク				
足装備	スカボロウフェア オニキスローゼス バジリオンズ	ドゥルガー(炎)	ドゥルガー(雷)	キルゴア中佐	オデット	スカボロウフェア オニキスローゼス バジリオンズ	ドゥルガー(炎)	ドゥルガー(雷)	キルゴア中佐	[illegible]
P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P K **P**	400	400	400	400	400	○	○	○	○	○
P・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P・K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K **P**	600	600	600	600	600	○	○	○	○	○
P P K **K** **K** (※1)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P K **K**・P (※2)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
P P K **K**・**K** (※2)	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P K・**K**	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
P P・**P**	800	800	800	800	800	○	○	○	○	○
P P・P・P	―	―	―	―	―	○	○	○	○	○
P P・P P **P**	―	―	―	―	―	○	○	○	○	○
P P・P P・P	―	―	―	―	―	○	○	○	○	○
P P・**K**	800	600	600	800	800	800	600	600	800	800
P P P K K **K**	1200	800	800	1200	1200	1200	800	800	1200	1200
P P P K **P**	600	600	600	600	600	○	○	○	○	○
P P P K K・**P**	600	600	600	600	600	○	○	○	○	○
P P P・**P**	800	800	800	800	800	○	○	○	○	○
P P P・**K**(連打)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P **K**(連打)	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P **P**(連打)	800	800	800	800	800	○	○	○	○	○
P P P P P(連打)**K**	800	800	800	800	800	800	800	800	800	800
P P P P・**P**	800	800	800	800	800	○	○	○	○	○
K K K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
K K K・**P**	―	―	―	―	600	―	―	―	―	○
K K K K	―	―	―	―	○	―	―	―	―	○
K K・**P**	600	600	600	600	600	○	○	○	○	○
K K・**K** (※3)	―	―	―	800	―	―	―	―	800	―
K・P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
左スティック1回転+P	投	投	投	投	投	回	回	回	回	回
左スティック1回転+K	○	回	回	回	回	○	回	回	回	回
LOCK← P	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
LOCK← K	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

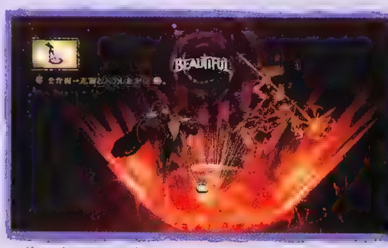
※1 4、5段目の魔人召喚キックは同じダメージとなる
※2 4段目の魔人召喚キックのダメージは P P K K K を参照
※3 敵に密着して出した場合、400+800の多段ダメージとなる

Damnit! I said stop! I'm authorized to use deadly force!
貴様 止まらんと容赦しないぞ!
—Security—

購入テクニック解説

コンボと並ぶベヨネッタの重要な攻撃手段として、ロダンのゲイツ オブ ヘルで購入できる各種のテクニックがある。購入価格と概要については、基本システム編のP47で説明したが、ここではさらに実戦的な攻略テクニックを含めて解説していこう。

なお各テクニックの解説冒頭に【分類】という項目があるが、これはそのテクニックの使用目的によるもの。攻撃、回避、その他の3種があり、それぞれ詳細説明が必要な場合は解説文中に記している。またテクニック名の右にあるアイコンは、その技の効果による分類を示している。コンボ解説で使用したものと同じなので、P80の説明を参照のこと。



ロダンの店で購入する際は、テクニックを選んだあとの"お試し"メニューを選び、実際に操作してみてから購入するかどうかを決めるといい。



エアダッヂ

空

《空中で 回避 》

【分類】回避テクニック　【ダメージ】なし

ベヨネッタが空中にいるときにも、地上にいるときと同じように右トリガーまたは R2 ボタンによる回避が行なえるようになるテクニック。これを購入するまでは、空中で攻撃されると無防備に食らうしかないのだ。ショップメニューでロダンのおすすめマークがついているだけあって、最初に購入するべきテクニックといえる。地上での回避との違いは、回避後に地上へ急降下すること。空中コンボ中だとコンボが途切れるので、すばやい2段ジャンプやクロウウィズイン(→P96)で元の位置に戻ろう。



チャプター1での最初のビラブドとの戦いでは、このエアダッヂの有無で戦闘難易度が大きく変わる。直前に店に入れるので買っておこう。



スティレット

空

《➡➡ 👊 または LOCK ➡ 👊 》

【分類】攻撃テクニック　【ダメージ】下表参照

ベヨネッタが一直線に突進し、腕に装備した武器で攻撃を行なう技。攻撃手段として便利なのはもちろん、移動手段としても使い勝手がいい。装備によっては、コンボと同じようにボタン長押しでの追加攻撃が可能だ。装備による性能変化をいくつか紹介しておくと、まずキルゴア中佐装備時は、最初に後方に砲撃を行ない低空でホバリングしながら突進する技になる。またクルセドラ装備時は、ベヨネッタはその場に留まり巨大化したムチだけが前方に延びる技となる。うまく装備を使い分けよう。

●装備別 スティレットの性能変化表

装備※	銃系	刀系	ドゥルガー(炎/雷)	クルセドラ	オデット	キルゴア中佐	羅刹
ダメージ	100+150	500	200、200	80×多段	—	(50×多段)+150	100×多段
到達距離	短	長	短／中	移動なし		最長	長

※装備の「銃系」はスカボロウフェア、オニキスローゼス、バジリオンズの3種を、「刀系」は妖刀 修羅刃、ヒロウトークの2種を示す



ヒール スライド

《➡➡ または LOCK ➡ 》

【分類】攻撃テクニック　【ダメージ】100+100+120

ベヨネッタが一直線にスライディングを行なう、スティレットのキック版といった感じの技。スティレットとの違いは、装備武器による移動距離や威力の変化がないこと。ダメージ数値が3つあるのは、スライディング中に2ヒット、技の締めのバク転キックで1ヒットするため。ただし締めのキックはボタン長押しでないと発動せず、さらにドゥルガー装備時には爆弾や電撃の追加攻撃だけが発動して2ヒット技となる。なお移動距離は、妖刀 修羅刃装備時のスティレットと同程度となっている。



ボタン長押し時の追加攻撃は、キルゴア中佐は砲弾2発、オニキスローゼスは3発、その他の射撃可能武器は技が終わるまで連射となる。



鉄山靠

空 魔 敵

《⬅➡ 》

【分類】攻撃テクニック　【ダメージ】200

中国拳法でいう震脚の技法により、密着状態からショートレンジの強烈な体当たりをする技。ヒットした敵は遠くに弾き飛ばされる。射程がごく短いため、使用できる状況が限られるのがやや難点。だが、技の発生がかなり早く空中でも使用できるので、とっさに出せればかなり便利だ。また魔力を3ゲージ消費することで、同時に魔人召喚パンチが放たれて威力が激増し、リーチの短さも気にならなくなる。ただし魔力が3ゲージ溜まっていなければ、単なる体当たりになってしまうので要注意。



この技で最後の敵にトドメを刺し、かつVERSE評価がピュアプラチナだった場合、専用の隠しセリフが聞ける。聴くこと間違いなしだ。



ヒール ストンプ

空 魔 敵（※敵をダウンさせる効果があるのは、魔人召喚キックの発動時のみ）

《⬅➡ 》

【分類】攻撃ダメージ　【ダメージ】120

上の鉄山靠と同じコマンドなのを見てわかるとおり、射程が短く出が早い技。その場で強烈な踏みつけ攻撃を行なうというもので、とくにダウンした敵への追撃に効果的だ。ほかの多くの攻撃と同様、ボタン長押しでの追加攻撃も発生し、とくに射撃可能な装備なら足元の敵に一方的に撃ち込める。また魔力を3ゲージ消費することで、魔人召喚キックによる踏みつけも追加される。ダウン中の敵だけでなく、普通に立っている敵にも有効なので、魔力が十分に溜まっていたら積極的に狙っていこう。



ヒールストンプ、追加の射撃、魔人の踏みつけの3つがすべて入れば、大抵の敵は一撃でKO。砲撃が強いキルゴア中佐と相性がいい。

Which doesn't quite equate to you, now does it, Bayonetta.
お前には似合わないぜ ベヨネッタ！
—Luka—

System
Battle arts
Enemies
Map
Secrets



ブレイクダンス

空

《回避HOLD》

【分類】回避+攻撃テクニック　【ダメージ】30×多段

まるでダンスを踊っているように、背中を軸に足を風車のように振り回して攻撃を行なう技。手足に射撃可能な武器を装備していれば、その両方で乱射してくれる。技の終わり際に大きな隙が発生するが、回避ボタンから始まる技なので、最初にウィッチタイムを発動させれば安全に攻撃可能。回転中には移動もできるため、うまく敵に接近してキックを当てよう。もし、普通に回避したいときに、ボタンの押しすぎでこの技が出てしまったら、もう一度回避ボタンを押せばキャンセル可能だ。



技の終わり際には、ベヨネッタが寝そべったままセクシーなポーズを取り、どこからともなくシャッター音が響く。……撮影者は誰だ？



アフターバーナーキック1

空　敵↑

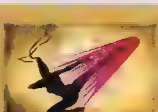
《[butterfly icon] 直後 [kick icon]》

【分類】攻撃テクニック　【ダメージ】200+150+100

ジャンプ直後にコマンドを入力することで、そのまま斜め上方一直線に鋭いキックを出しながら上昇する技。慣れるまでは思ったように敵に当てられないだろうが、打ち上げ系の技で敵を浮かせた直後にコマンドを入力すると、ちょうどよく追撃できる。そしてキックが途切れたところで、そのまま空中コンボに持ち込んだり、さらに2段ジャンプから2回目のアフターバーナーキックを放ったりもできるのだ。多段ヒットするので、敵の体力もかなり減らせる優秀な蹴り技といえよう。



ジャンプボタンを押したあと、間髪を入れずにキックボタンを押すのがコツ。入力が遅いと、ただの空中攻撃であるカカト落としになる。



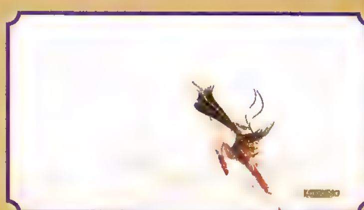
アフターバーナーキック2

空

《空中で左スティック入力＋[kick icon]（※LOCKボタン+左スティック入力+Kでも、コマンド入力は成立する）》

【分類】攻撃テクニック　【ダメージ】150+75+37+37

ジャンプ直後以外のタイミングで、かつベヨネッタが空中にいるときに上のコマンドを入力すると、斜め下方向に突き刺すようなアフターバーナーキック2が出せる。ボタン長押しで多段ヒットするが、長押しをしないで単発で出すと来た方向に跳ね返るのが特徴だ。原則的に連続で2回までしか出せないが、技の合間にウィッチフロート(→P57)を挟めば、何回でもくり返して出せる。単に攻撃に使用するだけではなく、ジャンプ中に落下軌道を変えるための移動手段としても活用してみよう。



ややコマンド入力が難しく、失敗すると真下に落下するカカト落としになってしまう。LOCK+左スティック入力+Kなら、より確実に出せる。



ウィッチツイスト

空 魔 敵↑

《回避＋パンチHOLD》

【分類】回避＋攻撃テクニック　【ダメージ】150＋(50×多段)

ブレイクダンスと同じく回避ボタンから始まる技で、回転上昇しながら強烈なアッパー攻撃をお見舞いするというもの。ダメージはアッパーの出がかりが150、回転上昇中が50×多段ヒットとなっており、射撃可能な武器を装備していれば弾丸のダメージも追加される。また魔力が十分に溜まっていれば、魔力ゲージを3消費して魔人召喚アッパーも同時に発動可能。こちらの威力は通常は600、妖刀 修羅刃装備時は1200となる。最初に回避する方向を調整し、うまく根元からヒットさせよう。



射撃武器による乱射は、全方向に向かう派手なもの。ただし攻撃が散乱する分、狙った敵に命中させるのは無理。あくまでオマケの攻撃だ。



アンブラン ポータルキック

空 魔 敵↓

《回避＋キックHOLD》

【分類】回避＋攻撃テクニック　【ダメージ】(200×2)＋400

これも回避からの攻撃テクニックで、地面に足で描いたポータルを通り抜け、敵の死角となる真上から垂直に落下してキックを与えるというもの。落下中に200ダメージ×2段、着地時に400ダメージと多段ヒットする技で、足に射撃可能な武器を装備していればさらに射撃による追加ダメージも期待できる。うまく狙いどおりに全段ヒットさせられるなら、かなり威力がある攻撃といえるだろう。ただし技のあとにベヨネッタがポーズを取って隙ができるので、狙いを外すと悲惨なことになる。



魔力ゲージが溜まっていれば、ゲージ3つ消費で魔人召喚キックで追撃可能。この技を使う際は、ゲージが溜まっている状態で狙うこと。



バット ウィズイン

空

《敵の攻撃を受けた瞬間に回避》

【分類】回避テクニック　【ダメージ】30×多段

初期状態では、敵の攻撃がヒットした瞬間に回避ボタンを押しても間に合わず、そのまま食らってしまう。だがこのテクニックを購入していれば、ジャストタイミングでの回避は成功と見なされ、さらにベヨネッタがコウモリに変身するという派手な演出となる。ぜひ早めに入手しておきたいテクニックだ。このコウモリにはじつは攻撃判定があり、わずかながら至近の敵にダメージを与えることも可能。またバットウィズイン成功時には、魔力も大幅に回復する。ギリギリの回避を狙ってみよう。



ジャンヌ使用時には、技名がモスウィズインに変化し見た目も変わる。また彼女の場合、これを成功させないとウィッチタイムが発動しない。

I'm not your pet.
俺はネコじゃねえ
—*Luka*—



クロウ ウィズイン

空

《空中で 回避 2 回連打 》

【分類】その他　【ダメージ】本文参照

クロウウィズインはカラスに変身できるという特殊な技。変身中は落下速度がごくゆっくりとなり、さらに や ボタンを押すことで以下に説明するような魔力の羽による特殊攻撃を行なえる。ロングジャンプの飛距離を伸ばすほか、戦闘でも活用できる優れたテクニックだ。変身中は画面左上に飛行ゲージが表示され、これがなくなるかベヨネッタが地上に到着すると変身が強制解除される。また右トリガーまたは R2 ボタンを押して、自発的に変身を解除することも可能。なおジャンヌ使用時には技名がオウルウィズインに変化し、カラスではなくフクロウに変身する。



消費魔力を考慮すると、ダメージ効率は全テクニック中1、2を争う優秀さ。すばやく羽を展開できるよう、コマンド入力に慣れておきたい。

◉スティング・フェザーズ

変身中に ボタンを押すと、魔力ゲージを1消費してベヨネッタの頭上に魔力の羽が計10本、攻撃的な三角形の陣形を組んだ状態で出現する。ここでさらに ボタンを押すと、そのときロックオンされている対象1体に向かって羽が連続で射出され、1発あたり50のダメージを与えられる。また ボタン長押しでスティング・フェザーズを発動すると、魔力ゲージを2消費してロックオンした対象の周りを囲むように羽が配置されるという形に変化する。普通に発動させたときと羽1発あたりの威力は変わらないが、敵の近くに羽が配置されることで、命中率の面で通常よりもやや有利になるといえるだろう。なお出現させた羽は変身を解除しても残り、好きなタイミングで発射可能。これはつぎのサイクロン・フェザーズも同様である。羽を展開させた状態で通常攻撃を続け、必要に応じて発射しよう。

◉サイクロン・フェザーズ

変身中に ボタンを押すと、魔力ゲージを1消費してベヨネッタの周囲に円陣を組むように9本の魔力の羽が配置される。ここでさらに ボタンを押すと羽は全方位に向けて一斉に射出され、1発当たり100のダメージを与える攻撃が可能だ。また ボタンの長押しで発動すると、魔力ゲージを2消費する代わりに1発あたり70ダメージの羽が計15枚展開されるように技が変化。羽の配置が密になって威力が上がる以外は、普通に発動させた場合と技の特性は変わらないので、魔力の溜まり具合を見てから使い分けるといいだろう。なお、この羽は円陣を組んだ状態のままでも当たり判定があるため、接近してくる敵に勝手にダメージを与えてくれるのが便利。複数の敵に囲まれたような状況なら羽を発射したほうがいいが、敵が単体なら展開させたまま敵に接近して戦うほうが効果的である。



アンブラン スピア

空

《LOCK 2 回連打 》

【分類】攻撃＋その他　【ダメージ】50

クロウウィズインのハイスピード版といった技で、ベヨネッタが一瞬でカラスに変身し、近くの敵に高速で体当たり攻撃を行なうというもの。空中でしか変身できないクロウウィズインと違い、こちらは空中でも地上でも使用できる。この体当たりのスピードはまさに神速で、目にも止まらぬ勢いでの攻撃が可能だ。ダメージはオマケ程度に考えて、高速移動という特性をコンボの繋ぎや吹き飛ばした敵への追い討ちのために活用するといい。ただし変身のたびに魔力が必要となる点には注意。



妖刀 修羅刃やオデットなどの接近戦用武器しか装備していなくても、離れた敵のそばまで一瞬で間合いを詰めて接近できるのが便利だ。

You can't just run away from me like that! I know what I saw that day!
あの日のことは忘れねえ 絶対にな
—Luka—

特殊アクション解説 ～アクセサリー装備技～

さまざまな恩恵をもたらし、ベヨネッタの戦いを強力にサポートするのが各種アクセサリー。セレーネの光や永遠なるマリオネットなど、装備しているだけで何らかの効果があるものも多いが、購入テクニックと同様にプレイヤーが能動的に使用して、戦闘手段のひとつとして組み込んでいけるものも存在する。ここでは、そういったアクセサリー類を使いこなすため、詳しい性能を解説していこう。

なお、これらのアクセサリーはロダンの店ゲイツ オブ ヘルで購入して、メニュー画面で装備しておかないと使用することはできない。店での販売価格などについてはP48の表を、メニュー画面での装備のやり方はP28をそれぞれ参照してほしい。

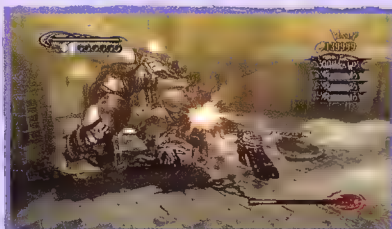


同時に装備できるアクセサリーは、永遠なるマリオネットを除いてふたつまでとなる。どのような組み合わせで使うかが悩みどころだろう。

分身：セルギーの恋人

ベヨネッタの動きを少し遅れてトレースする残像状態の分身を2体出現させるアクセサリー。魔力が4ゲージ以上ある状態で、Ⓨ＋Ⓑボタンか△＋○ボタンで発動可能。発動の瞬間に魔力ゲージを1個消費し、その後も魔力は時間とともに減っていき、魔力がゼロになって数秒後に分身は消える。

分身の攻撃力は本体と同じになっているので、ベヨネッタが強力な武器を装備していると分身も強くなる。ただし分身は素手状態で、射撃やウィケッドウィーブといった追加攻撃は一切使用できない。

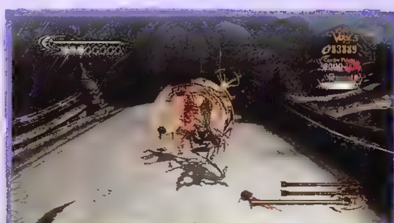


素手状態の分身はリーチが短いので、攻撃を受けてもひるまない敵相手のほうがいい。敵を壁際に追い込むのもオススメの戦法だ。

リトルデビルズ：魔界交信器

悪魔の愚連隊"リトルデビルズ"たちを5体召喚し、戦闘に参加させるアクセサリー。セルギーの恋人と同じく、魔力が4ゲージ以上ある状態で、Ⓨ＋Ⓑボタンまたは△＋○ボタンで発動。発動後の魔力消費もセルギーの恋人と同様で、魔力がすべてなくなるとリトルデビルズは消えてしまう。

このリトルデビルズは、ベヨネッタが攻撃を仕掛けた相手に自動的に突進攻撃してくれるオプション兵器のようなもの。攻撃力は1体につき40ダメージと少ないが、吹き飛んで距離が離れた敵にも追撃できる点が長所。攻撃の合間に回避や挑発で魔力回復を行なえば、意外と長時間役に立ってくれる。



リトルデビルズの攻撃で敵をひるませている隙に、ベヨネッタ自身がウィケッドウィーブや溜め攻撃などの強力な技を叩き込むのが基本。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Which means I'm right on your doorstep, Bayonetta!
ここで真相を暴けそうだな ベヨネッタ！
--Luka--

攻撃無効化：プーリーの守護蝶

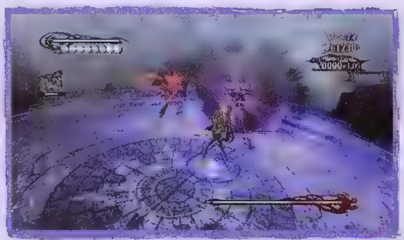
プーリーの守護蝶を装備すると、ベヨネッタの周囲に、敵の攻撃を身代わりに受けてくれる蝶を5匹召喚できるようになる。前述のセルギーの恋人や魔界交信器と同じく、魔力ゲージが4つ以上あるときにⓎ＋Ⓑまたは△＋◎ボタンで発動することができるが、魔力がゼロになってしばらくすると蝶は消えてしまうので、気をつけよう。

この蝶は1匹につき100のダメージを受けると消滅する仕組みなので、5匹合計で500ダメージまでの攻撃を無効化してくれる。ただし1匹でも残っていれば、たとえ一撃1000ダメージの攻撃を受けたとしても、1発だけなら完全に防ぐことができる。


強力な敵との戦闘では、一撃で5匹まとめて蹴散らされてしまうこともあるが、魔力に余裕があれば保険の意味で召喚しておくといい。

ダメージ返し：悪因悪果の数珠

悪因悪果の数珠を装備しているときに、ウィッチタイムが発動するタイミングで回避を成功させると、ウィッチタイムが発生しない代わりに強力な技、コントラパッソを相手に叩き込むことができる。このコントラパッソの威力はなんと1000ダメージにもなる。ウィッチタイムに入れないのは損なように感じるが、戦う相手によってはウィッチタイムが無効なものもいるため、そのような敵には大きな威力を発揮する技だ。また、これまで解説してきた各種アクセサリー類と比較すると、魔力ゲージの消費が一切ないという点でも使い勝手はいいといえる。


ジャンヌ戦ではウィケッドウィーブを回避しないとウィッチタイムには入れない。この悪因悪果の数珠を装備しているほうが効率はいいだろう。

ブロッキング：マハーカーラの月

マハーカーラの月装備時、敵の攻撃が当たる直前にその攻撃が来た方向へ左スティックを入力すると、相手の攻撃をブロックして無効化するシヴァ・インパクトが発動する。単なる打撃のほか、火炎や電撃といった多くの攻撃がブロック可能なので、使いこなせば受けるダメージが格段に減るはずだ。

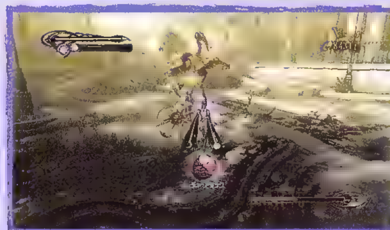
また敵の攻撃でダメージを受けた瞬間にブロッキングを成功させると、ブロック直後にカウンター攻撃を行なうシヴァ・リベンジが発動。その際、同時に体力も100回復するので、ピンチのときでも積極的に狙っていきたい。なおカウンター攻撃の威力は装備ごとに違うので、武器解説のページを参照のこと。


ほとんどの攻撃がブロック可能だが、ごく一部の攻撃にブロック不能のものもある。P107以降の「敵データ大全」のデータで確認しよう。

トーチャーアタックとその他特殊攻撃

魔女の拷問具を召喚して、敵に大ダメージを与えるトーチャーアタック。魔力が8ゲージ以上溜まっているときにⓎ＋Ⓑボタンまたは△＋◎ボタンで発動し、その後いずれかのボタン連打でパワーを溜めて攻撃を行なえるというものだ。魔力を8ゲージ消費するが、それに見合った強力な技である。ここからはゲーム中に出せるトーチャーアタックについて、発動条件や対象となる敵を含めた詳細を説明するので、自在に使いこなせるようになっておこう。

またトーチャーアタックと似た方法で発動できるが、魔力を消費せずに発動する特殊攻撃がいくつかある。それらについてもトーチャーアタックに続けて紹介しているので、プレイの参考にしてほしい。



魔力の消費量は多いが、獲得コンボポイントが多い、武器を持っている天使が確実に武器を落とす、などのメリットがある。積極的に狙おう。

アイアンメイデン

【発動条件など】立っている敵の正面からトーチャーアタックを発動後、Ⓑか◎ボタンを連打

【対象となる敵】アフィニティ、アプラウド、アーダー

内側に鋭いトゲが仕込まれ、閉じ込められた者の全身を突き刺す中世の拷問具、鋼鉄の処女ことアイアンメイデン。その中に天使を蹴り入れ、無慈悲に押し潰すというトーチャーアタックだ。おもに序盤に登場する低級天使たちに対して発動する。Ⓑまたは◎ボタンの連打でパワーを溜めて、トーチャーアタックのダメージを上昇できるが、発動後のボタン連打入力を受け付ける時間が意外と短い。パワーを最大まで溜めたいなら、発動直後からボタン連打を始めないと間に合わないだろう。



序盤の天使たちが相手なら、無理にパワーを最大まで溜めなくても大抵一撃で片がつく。だが、連打が多いと獲得コンボポイントも多くなる。

ギロチン

【発動条件など】立っている敵の背後からトーチャーアタックを発動後、Ⓑか◎ボタンを連打

【対象となる敵】アフィニティ、アプラウド、アーダー

正史では17世紀に発明され、フランス革命で使われたという首切り処刑の道具ギロチン。だが500年まえの魔女狩りのときに、天使の軍勢やルーメンの賢者たちは、すでに魔女の処刑具としてギロチンを使っていたようだ。そんな残酷なギロチンで、天使たちの首をバッサリ斬り落とすというトーチャーアタックがこれ。発動後のボタン連打は ボタンに相当するⒷまたは◎ボタンで、天使のお尻に蹴りを入れるモーションになる。比較的ボタン入力受け付け時間は長いので、最大まで溜めるのは容易。



ギロチンに首を入れたくないと抵抗する天使の尻に連続キック。ベヨネッタのサディスティックな性格を堪能できるトーチャーアタックである。

The name is Luka.
俺の名は…ルカだ！
—Luka—

エターナルグレイブ

【発動条件など】ダウンした敵に近付いてトーチャーアタックを発動後、Ⓑか◎ボタンを連打

【対象となる敵】アフィニティ、アプラウド、アーダー

天使の頭上から墓石を召喚し、叩き潰すと同時にそのまま埋葬してしまうという豪快なトーチャーアタック。ダウンしている敵に対してしか発動しないため、やや目にすることが少ないかもしれない。発動後のボタン連打の入力受け付け時間がやや短いが、発動と同時に連打を始めれば十分間に合うはず。なおボタン連打でパワーを最大まで溜めるのに成功した場合、5分の1の確率で墓石ではなく16tと書かれた巨大な重りが落ちてくるという隠しギミックがある。威力は同じだが、一度見てみるといいだろう。



下級天使に対するトーチャーアタックの中では、やや演出があっさりした感じもするが、威力的にはほかの3つとは変わりはない。

セインツ・ギャロウズ

【発動条件など】ベヨネッタか敵が空中にいるときにトーチャーアタックを発動後、Ⓑか◎ボタンを連打

【対象となる敵】アフィニティ、アプラウド、アーダー

空中に巨大な滑車が突然出現し、そこに引っ掛けた鎖で天使を絞首刑にするというトーチャーアタック。ベヨネッタか敵のどちらかが空中にいれば、このセインツ・ギャロウズが発動するようになっている。ベヨネッタが鎖を引っ張っているあいだがボタン連打の入力受け付け時間となるが、これもやや短くなっている。滑車が現われ鎖を首に巻く演出のあたりから連打を始めよう。なお、アイアンメイデンを仕掛けようとした敵が飛びかかってきた場合、空中にいると判定されてこちらの技が発動してしまうことがある。連打ボタンはどちらも同じなので焦らずに。



空中に飛び上がり、天使の首にかかった鎖を渾身の力で引っ張るベヨネッタ。彼女自身が地上にいても、相手が空中にいればこの技は発動する。

スパイクウィール

【発動条件など】敵に接近してトーチャーアタックを発動後、Ⓑか◎ボタンを連打

【対象となる敵】フェアネス、フィアレス

獣のような姿をした天使、フェアネスとフィアレスに対して発動できるトーチャーアタック。トゲがついた巨大な車輪で敵を押し潰したあと、渾身の力を込めた蹴りを叩き込み、車輪を回転させてダメージを与えるという技だ。敵は最後に車輪ごと蹴飛ばされて転がっていき、遠くの壁に激突して砕け散る。ボタン連打の入力は車輪を叩きつけてから受け付けられるが、そこから蹴りが出るまでの時間が意外と短いので、最大までパワーを溜めるのはなかなか難しいだろう。敵が車輪で押し潰されるあたりから指をボタンに添えておき、連打に備えておくといい。



車輪に潰されたフェアネスやフィアレスは哀れな悲鳴を上げる。トーチャーアタック中は攻撃を受けないので、演出やSEにも注目してみよう。

ラスト・ライツ

【発動条件など】敵に接近してトーチャーアタックを発動後、左スティックを連続回転

【対象となる敵】グレイス、グローリー、グラシアス、グロリアス

鋭い爪を持つグレイスとグローリーおよびグラシアスとグロリアスに対して発動するトーチャーアタック。地面から巨大な万力が出現し、敵を挟み込んで押し潰すというもの。発動後のパワー溜めは少し特殊で、ベヨネッタが万力のハンドルを絞める動きに合わせ、左スティックを回転させるようになっている。ボタン連打と比べてなかなかパワーが溜まりにくい反面、スティック入力の受け付けが始まるまでやや時間があるので、コントローラーを持ち替えて利き手の手の広で回転させるようにするとやりやすい。



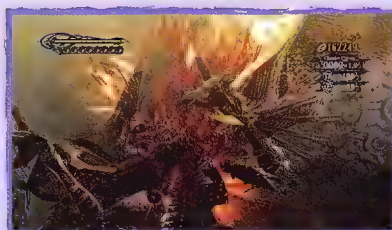
パワーを満タンまで溜めるには、かなりの回転数が必要だが、スティック入力の受け付け時間は長い。落ち着いて入力すれば大丈夫だ。

チェーンソー

【発動条件など】敵に接近してトーチャーアタックを発動後、Ⓨか△ボタンを連打

【対象となる敵】ハーモニー専用

空を飛ぶエイのような天使、ハーモニー専用のトーチャーアタック。ベヨネッタがハーモニーの背中に乗り、髪の毛の中から取り出したチェーンソーで、天使の頭からお尻までを真っぷたつに切断する。発動後、切られてたまるかとハーモニーはチェーンソーを押さえて抵抗するが、ここがボタン連打入力の受け付けタイミングとなる。ここまでに登場した多数のトーチャーアタックと違い、これはⓎまたは△ボタン連打となるので間違えないように気をつけよう。ただしボタン入力の受け付け時間は長いので、パワーを最大まで溜めるのはそれほど難しくはない。



見るからに、とても残酷なトーチャーアタック。技を終えたあと、手元のチェーンソーは耐久度つきの武器として使用可能になる。

エンジェル・オン・トップ

【発動条件など】敵に接近してトーチャーアタックを発動後、Ⓧか□ボタンを連打

【対象となる敵】ジョイ専用

どこかエロティックな雰囲気を持つ拷問器具、三角木馬を出現させ、その上に鎖で拘束した敵を乗せて苦痛を与えるというジョイ専用のトーチャーアタックだ。発動後、ジョイを捕まえて三角木馬の上に乗せるまでのモーションは少し長めだが、その後のボタン連打入力の受け付け時間はやや短い。ジョイの姿に見とれず、すばやく連打しないとパワーを最大まで溜めるのは間に合わないだろう。なお木馬に乗せる際にジョイの胸が揺れる演出があるが、さきにジョイにダメージを与えて胸の外殻が取れていると、この演出は入らないので注意。



通常はジョイ中心のカメラアングルだが、壁際で発動するとベヨネッタがよく見える視点に変わることがある。興味があれば試してみるといい。

You've played enough hide and seek, my scurrying little friend.
隠れんぼは もう終わりよ ネズミさん
--Bayonetta--

お仕置き（[パンチ]）

【発動条件など】[パンチ][パンチ][パンチ][キック][キック]で敵がダウンした場合、続けて[パンチ]で発動。その後の[パンチ]連打で威力アップ

【対象となる敵】アフィニティ、アプラウド、アーダー

ここからはトーチャーアタックではなく、魔力を消費しない特殊攻撃となる。このお仕置き攻撃は、上の条件にあるように特定コンボでダウンした敵にのみ発動可能なもの。基本は、倒れた敵に銃を持った手でビンタするような攻撃となり、連打が十分だと魔人召喚パンチも発動。ただし装備している武器によって、そのモーションと威力が変化する。なおトーチャーアタックと違って、ボタン連打中にもほかの敵の攻撃を受ける可能性があるので注意。連打中には効果音に注意して、敵の攻撃を察知しよう。



クルセドラ装備時は魔人パンチの代わりに蹴り飛ばし攻撃が発生。技のあとに大きな隙があるが、左スティックで移動すればキャンセルできる。

ラグドール

【発動条件など】打ち上げ系の攻撃で浮いた敵に[パンチ]で発動。その後の[パンチ]連打で叩きつけ回数アップ

【対象となる敵】アフィニティ、アプラウド、アーダー

[パンチ]・[パンチ]や[パンチ][パンチ][キック][パンチ]など打ち上げ系の技で浮かせた敵の足を掴み、左右の地面に叩きつける力技。[パンチ]ボタン連打で最大3往復の連続叩きつけとなり、装備武器に関係なく1撃あたり200ダメージと高威力。さらに途中で[キック]を押せば魔人召喚キックつきの蹴り技にも分岐する。この技も魔力ゲージを消費しないが、連打中も敵の攻撃を受ける可能性があるので注意。ただし敵を叩きつける方向を左スティックで調整でき、その際、ほかの敵を巻き込んで攻撃できるので、上のお仕置き（[パンチ]）と比べるとやや安全性は高い。



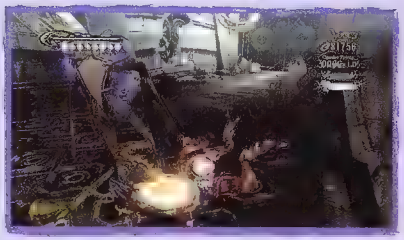
ベヨネッタが向いている方向と、実際に敵を叩きつける方向には少しズレがある。ほかの敵を巻き込みたいときは、うまく方向を調節しよう。

お仕置き（[キック]）

【発動条件など】ダウンした敵に接近して[キック]ボタンを押すと発動。その後の[キック]連打で威力アップ

【対象となる敵】アフィニティ、アプラウド、アーダー

ダウンした敵への追い討ちとして、もっとも簡単なのがこの特殊攻撃。敵がダウンしたらすぐに接近して、[キック]ボタンを連打するだけでいい。上で説明したお仕置き（[パンチ]）のキック版だが、こちらのほうが楽に出せるだろう。ボタン連打が十分なら、トドメに魔人召喚キックも発動するようになっている。ただし敵の体力が残っていて、キックの途中に起き上がり始めた場合、ベヨネッタが蹴り足を弾かれてしまって隙ができてしまう。ある程度弱った敵に、トドメとして使おう。なお装備によって威力やモーションが変化することはないが、キルゴア中佐を装備しているときに限りキックと同時に砲撃が行なわれ、もっとも威力が高くなる。



倒れた敵にも容赦なく、鋭いヒールで何度も蹴りを入れる、ある意味もっともベヨネッタらしい攻撃。ほかの敵の攻撃には気をつけよう。

パンサーシュート

【発動条件など】気絶した敵のそばでⓎ+Ⓑか△+◎で発動後、Ⓑか◎ボタン連打

【対象となる敵】ディア、デコレイションズ、ロイヤルティーズ（ジュベレウス戦で出現）

ディアやデコレイションズなど、球形の敵に対して発動できる技。ボタン連打でパワーを溜めた強烈なキックを放ち、気絶して地面に転がった敵を蹴り飛ばすというもの。蹴られた敵はピンボールの玉のように障害物に跳ね返りながら飛び回り、途中でぶつかったほかの敵にもダメージを与えられる。なおこの技も前ページのお仕置きやラグドールと同じく魔力を消費しない特殊攻撃だが、トーチャーアタックと同じくボタン連打中に敵の攻撃を受ける心配がない。発動のチャンスがあれば積極的に狙っていこう。



敵を倒さず気絶させるには、銃撃やパンチなどの威力が弱い攻撃を連続ヒットさせる必要がある。難易度Normal以下では逆に難しいかも。

ジャイアントスイング

【発動条件など】気絶した敵のそばでⓎ+Ⓑまたは△+◎ボタンで発動後、左スティックを回転

【対象となる敵】エンチャント専用

燃え盛る火炎に包まれた車輪、エンチャント専用の特殊攻撃。これは、気絶したエンチャントを両手で掴み、そのまま振り回して投げ飛ばすというものだ。振り回している途中のエンチャントには当たり判定があるため、ほかの敵が攻撃しようとしてきても撃退することが可能だ。特殊攻撃の中では、隙が少なく使いやすい攻撃といえるだろう。また、最後にエンチャントを投げ飛ばす方向は、クルセドラのカウガール・スピンと同様に、左スティックと●ボタンを入力することで自由に変えられる。



動きが速いエンチャントを気絶させるにも、Ⓧか■ボタンの銃撃が効果的。射撃のヒット中は動きが止まるので、気絶するまで撃ち続けよう。

突進カウンター

【発動条件など】敵が赤熱化して突進してきたときにⓎ+Ⓑか△+◎で発動後、Ⓧか■ボタン連打

【対象となる敵】インスパイアド専用

チャプター5では強敵として登場する、ヘビのような天使のインスパイアド専用の特殊攻撃。魔力ゲージを消費しないものなので、この項でも説明しておこう。まずこの攻撃の発動とパワーを溜めるためのボタン操作は、トーチャーアタックや大魔獣召喚とほとんど同じ。ただし発動のきっかけとなるのは敵の突進攻撃で、ほんの一瞬だけ発動させるためのボタン指示が表示されるので見逃さないように。技が発動するとベヨネッタがインスパイアドの上に乗り、その後のボタン連打を行なうことでマダムバタフライの魔人召喚パンチが連続でくり出される。なお連打中は、ほかの敵から攻撃を受ける心配がない。



マダムバタフライを召喚して集中攻撃。なかなか爽快だが、発動のきっかけがインスパイアドの攻撃頼りなので、自由に出せないのが難点。



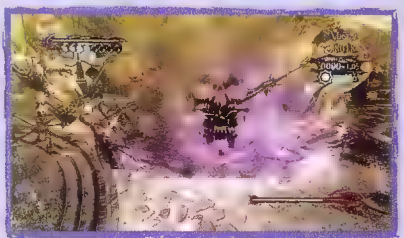
上級戦闘テクニック

ここまでさまざまな戦い方について解説してきたが、より華麗に戦うためのアドバイスを最後にまとめておこう。最高に"Beautiful !"なプレイを目指せ!!

追加キャラクターの使用にあたって

1回ゲームをクリアした2周目以降、特定の条件を満たせばベヨネッタ以外のキャラクターでプレイできるようになる。それが、難易度Normalでオールプラチナ以上の評価を獲得すると使用可能になるジャンヌと、エンジェルスレイヤークリアで使用可能になるキング・オブ・リトルデビルズ・ゼロである。ともにクセのあるキャラクターだが、ベヨネッタとはまったく違うプレイ感覚を楽しむことができるはず。上級者は、ぜひ挑戦していただきたいところだ。

両者ともベヨネッタよりプレイの状況が厳しくなる部分が多く、とくにゼロのほうは一撃を受けると瀕死というハード仕様。ただし優れた点も多く、とくにジャンヌのウィケッドウィーブの攻撃力アップと、獲得コンボポイントのアップは見逃せない。敵を怒り状態にさせると、2倍×1.5倍で通常の3倍ものコンボポイントが入る。スコアアタックには欠かせないだろう。



ジャストタイミングで回避しないとウィッチタイムが発動しないジャンヌ。悪因悪果の数珠も、同じタイミングで回避しないと効果がないので注意。

◉ジャンヌの特徴



- ウィケッドウィーブの威力がベヨネッタの1.5倍
- 攻撃をジャストタイミングで回避しないと、ウィッチタイムが発動しない。そのため最初からモスウィズインを習得している
- 回避を何回でも連続して使用できる
- ウィッチタイム中の獲得コンボポイントが通常の2倍となる
- キューティーJの衣装を選び、ブラディムーンを装備した状態で挑発を行なうと、専用の挑発ポーズが出る

◉キング・オブ・リトルデビルズ・ゼロの特徴

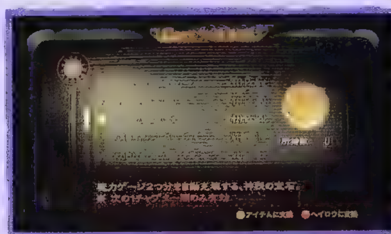


- 敵から受けるダメージがつねに7900のため、体力の上限を最大値にまで上げて、なおかつ満タン状態でない限り、一撃で瀕死になる
- 移動速度がほかのキャラクターよりもやや速い
- 敵を攻撃した際の魔力上昇量がほかのキャラクターの2倍
- アクセサリーの魔界交信器なしで、リトルデビルズを召喚可能

The taint of the dark world is upon you.
この気配は… 闇？
—Fortitudo—

魔力稼ぎのテクニック

難易度Normal以下を普通にプレイしていると、あまり魔力の溜まり具合は気にすることはない。だがより高い難易度プレイ時やスコアアタック中は、魔力を消費するテクニックが大いに効果を発揮するため、積極的に魔力を溜めていく必要がある。基本的に攻撃による魔力回復はダメージとヒット数に比例するが、おそらくもっとも効率がいいのがお仕置き連打。直後に入力で出せるお仕置き()か、単発打ち上げ攻撃のLOCK←直後に入力で出せるラグドールが簡単。またマップを行き来して破壊可能オブジェクトを壊して稼ぎまくる方法もある。時間はかかるがこれなら確実だ。


エンジェルアタックの景品であるゴールドムーンパールを入手して魔力を溜めやすくしておけば、さらに各種テクニックが使い放題になる。

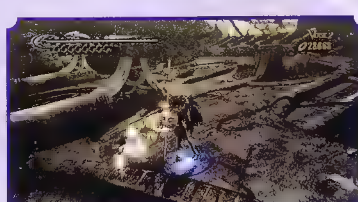
ダッヂオフセットの汎用性

コンボの途中に回避を挟んでコンボを継続するダッヂオフセット。じつはこのテクニックはかなり汎用性が高いのだ。たとえば妖刀 修羅刃を装備している場合、ボタン長押しで溜めてから回避ボタン連打でビーストウィズイン発動、その後変身を解除すると同時に居合い斬り発動となり、もちろん続けて2段目以降のコンボも出せる。ボタン操作がやや煩雑になるが、もちろんほかの装備でも同様のテクニックが使用できる。また回避直後に挑発を挟んでも、その後のコンボが継続可能。コンボポイント稼ぎに挑発は多用することになるものの、この方法なら隙をかなり小さくできるだろう。


普通のダッヂオフセットだと回避後の攻撃位置の調整がままならないが、ビーストウィズインから繋げば好きな場所からコンボを継続できる。

場所限定の特殊なアクション

状況によって多彩な技をくり出せるベヨネッタだが、ごく限られた状況で出せる面白い技を紹介しておこう。壁を歩くウィッチウォークが可能な状況で、さらに敵にアフィニティがいる場合、壁面でアフィニティをダウンさせると、アフィニティが壁面にしがみついてジタバタし始める。ここに接近してⓍまたは■ボタンを押すと首根っこを掴んで引きずりまわせるのだ。さらにかボタンを押せば掴んだアフィニティを投げ捨てることも可能。


攻略上とくにメリットがある技ではないが、アフィニティの動きが面白いのでぜひ見てもらいたい。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

装備やテクニックの有効活用法

『BAYONETTA（ベヨネッタ）』にはさまざまな種類の装備やテクニックが存在し、その組み合わせパターンや活用法はかなり多くなる。無論、プレイヤーの好みのものを好きなように使えばいいのだが、それでも攻略上有効な使い方というものが存在する。ここでは、そういった特定の状況や特定の組み合わせによって効果を発揮する、いろいろな戦術について本書でオススメのものを紹介しておこう。高難易度でのプレイ時や、ランキング入りを考慮したスコアアタック時には役立つので、上級者を目指す方々はチェックしておくといい。



最高ランクのPure Platinumを獲得するには、普通にプレイしているだけでは難しいものがある。より高度なプレイを意識して腕を磨こう。

アフターバーナーキック

アフターバーナーキックは普通のジャンプより高所に届くうえスピードもあるので、ほんのわずかだが時間節約が可能。大幅に近道ができるような場所はないが、知っていると少しだけお得だ。タイムアタック狙いのときに活用してもらいたい。



サイクロン・フェザーズ

クロウウィズイン後に→ボタンで出せるこの技は、発動して敵に突っ込むだけで確実にダメージを与えられるため、すばやい敵や攻撃を弾く敵に有効。とくにジャンヌ戦では役に立つ。ただし魔力ゲージを1～2消費するのでその対策も忘れずに。



スティレット＋キルゴア中佐

キルゴア中佐装備時にスティレットを出すと、わずかに浮上しつつ連続ヒットする技となる。これにはアフターバーナーキックと似た性能があり、さらに連続発動が可能な点も長所。高所の敵への攻撃では、これで接近するほうが楽な場合もある。



クルセドラ＋ドゥルガー（炎）

ドゥルガー（炎）のボタン長押しで出せる爆弾は、敵に密着していないと効果が薄いのが難点。そこで爆弾設置後にクルセドラに持ち換え、ボタン長押しの引き寄せを使って敵を強制的に爆弾に触れさせる戦法が有効である。決まると快感。



絶望の眼差し

コンボポイント稼ぎに効果を発揮するのが、敵をつねに怒り状態にする絶望の眼差し。タイム短縮用にセルギーの恋人を組み合わせるか、ダメージ回避用にプーリーの守護蝶を組み合わせるのが、ハイスコアアタック時の基本アクセサリーだ。



悪因悪果の数珠

永遠のマリオネットを装備するとAutomatic状態となり、回避も自動で行なってくれる。ここに悪因悪果の数珠を組み合わせると、難易度∞Climaxでも通用する強力な攻撃が可能。高難易度をクリアしたいというだけなら、これがオススメ。




Enemies
敵データ大全編

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Enemies

敵データ大全

ここからは、本作に登場する天使やアウディティオといったすべての敵の情報を紹介していく。体力などのデータはもちろん、敵が行なってくる攻撃やその対処法をマスターしておこう。

データの見方

P110からの敵データ大全編では、基本的にゲーム中のサブ画面で確認できる「FILE」のラグナ位階論の順番に敵の攻略方法を解説している。実際に敵と向き合ったときに役立ててもらいたい。なお、外見や名前は違うものの、攻撃パターンや動作が同じ敵については、まとめて解説している場合がある。





❶ 天使の階級と名称
天使ヒエラルキーにおける階級と、天使としての名称。天使に属さないキャラクターの場合、肩書きや通称を表記している

❷ 体力とヘイロウ
出現時の総体力と、倒したときに落とすヘイロウの額

❸ ドロップ武器
倒したときに落とす武器。ドロップ武器についてはP77を参照

❹ タイプ
その敵の外見が違うタイプを紹介している

❺ 攻撃データ
敵が使用する攻撃の種類やダメージなどをまとめたデータ

❻ 要注意攻撃
その敵が使用する攻撃のうち、より注意が必要なものについての対処法

❼ バトル攻略
敵の特徴や、戦い方についての解説

❽ シーン別攻略
特定のチャプター、VERSEにおける、強敵との戦闘攻略。必要に応じて、戦闘の流れをチャートで説明している

❾ ボタンアクション技紹介
トーチャーアタックをはじめとした、特殊なボタン入力で発動する技について、その条件やコマンドを紹介している

◉攻撃データの見方



❶ 攻撃名称
その攻撃の名前

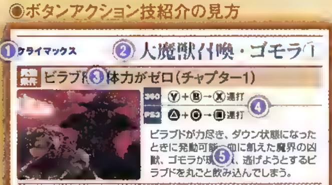
❷ ダメージ
数値は難易度Normalのもので、ほかの難易度では一定の倍率で変化する(P24参照)

❸ ウィッチタイムの発動
その攻撃をタイミングよく回避したときに、ウィッチタイムが発動するかどうかを、「○」と「×」で表わしている。なお、難易度が∞Climaxの場合と、一部のアクセサリーを装備しているときは、回避によるウィッチタイムは発動しない

❹ マハーカーラの月装備時の弾き返し
アクセサリーのマハーカーラの月の効果による弾き返しが可能かどうかを、「○」と「×」で表わしている。「反射」とある場合は、火の玉などを跳ね返して反撃できることを示す

❺ 攻撃内容
攻撃の動作や効果についての説明

◉ボタンアクション技紹介の見方



❶ 技のタイプ
トーチャーアタック：魔力ゲージを8個消費し、威力の高い技をくり出す
お仕置き：敵がダウンしたときなどに使用できる追撃技で、魔力ゲージは消費しない
回避：特定の攻撃を受けそうなときに使用でき、アクションによって有利な体勢に移行できるケースが多い
カウンター：特定の攻撃を受けそうなとき、または受けたあとに使用でき、敵に対して反撃する
クライマックス：強敵にトドメを刺すときなどに使用できる大技

❷ 名称
ボタンアクション技の名前

❸ 発動条件
技を発動するための条件

❹ コマンド
技を発動させるときや、発動させたあとに押すべきボタン。連打が求められる場合、連打数に応じて与えるダメージがアップすることが多い

❺ 解説
ボタンアクション技の動作や効果についての説明

No quarrel? You're in no position to decide that.
逃げるの？ そうはいかないわ
—Bayonetta—



下級三隊 天使

アフィニティ

天使のヒエラルキーにおいて、最下位の「精霊」に属する神使。ゲーム中、もっとも目にする機会の多い敵だ。地上戦がメインだが、羽ばたいて空中を飛行することもできる。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
杖 モーニングスター トランペット	2000	100
スーザフォン	5000	200
炎	2000	200

※霊体タイプのステータスは、杖やモーニングスタータイプなどとまったく同じ

Affinity
Third Sphere Angels
AFFINITY
Third Sphere Angels

ドロップ武器



タイプ



攻撃データ

パンチ	100	○	○	武器を持っていないほうの腕でパンチをくり出す
杖・縦振り	200	○	○	【杖】杖を縦に振り下ろす攻撃
杖・横振り	200	○	○	【杖】杖で水平に薙ぎ払う攻撃
杖・ジャンプ攻撃	200	○	[illegible]	【杖】杖を振り上げ、ジャンプしながら斬りかかってくる
飛行攻撃	200	○	○	【杖】空中で杖を振りかぶり、袈裟斬りに振り下ろす
モーニングスター	300	○	○	【モーニングスター】鉄球を2度振り回してから、前方へ叩きつける
トランペット	400	○	反射	【トランペット】楽器からエネルギー弾を発射する
スーザフォン	400	×	○	【スーザフォン】楽器からビームを出し、広範囲を薙ぎ払う

I figure your sacrifice would shut them up for a while.
アンタはエサに丁度いいのよ
—Bayonetta—

所持武器による動きの違いに気をつけよう

アフィニティは基本的に体力が低く、連続攻撃を浴びせればあっさり倒すことができる。所持している武器によってモーションが異なり、モーニングスターの攻撃タイミングがつかみにくい点に注意。遠距離から攻撃してくるトランペットタイプも油断できない相手だ。スーザフォンタイプは体力が高く、ほかのアフィニティとは一線を画す巨体の持ち主。スーザフォンのビーム攻撃は、ほかの敵にもダメージを与えるので、うまく逆手に取って利用したい。



アフィニティの武器が、キラリと光った直後に攻撃してくる。モーニングスターは、頭上で2回振り回したあとに、前方へと叩きつけてくる。

ボタンアクション技紹介（アプラウド、アーダー共通）

トーチャーアタック

アイアンメイデン

発動条件 魔力ゲージ8個以上で、正面から敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓑ連打
PS3 △+○→○連打

正面からくり出せる、もっとも手軽なトーチャーアタック。悪名高い拷問器具であるアイアンメイデンを召喚し、天使を容赦なく蹴り込んで封殺する。

トーチャーアタック

ギロチン

発動条件 魔力ゲージ8個以上で、背後から敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓑ連打
PS3 △+○→○連打

捕らえた天使をサディスティックに踏みつけたうえ、鋭い刃で斬首する。断頭台の側面には、刑に処された天使たちの仮面が誇らしげに掲げられている。

トーチャーアタック

セインツ・ギャロウズ

発動条件 魔力ゲージ8個以上で、空中から敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓑ連打
PS3 △+○→○連打

空中に滑車を召喚し、天使を勢いよく吊り上げて絞首刑に処する。空を飛ぶことがあるアフィニティやアプラウド相手には、使用する機会も多いだろう。

トーチャーアタック

エターナルグレイブ

発動条件 魔力ゲージ8個以上で、ダウン中の敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓑ連打
PS3 △+○→○連打

魔界から伸びる亡者の腕が、地に伏した天使を捕らえる。その上に巨大な墓石を落下させ、生きながらにして埋葬してしまうという無慈悲な拷問技だ。

お仕置き

お仕置き（👊）

発動条件 👊👊👊🦶🦶ヒット直後にコマンド入力



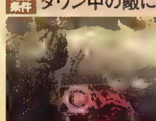
360 👊→Ⓨ連打
PS3 👊→△連打

足払いで転倒した天使を、背後から捕まえてお仕置きする。銃を装備しているときは往復ビンタだが、武器ごとに攻撃方法は異なっている。

お仕置き

お仕置き（🦶）

発動条件 ダウン中の敵に接近



360 🦶→Ⓑ連打
PS3 🦶→○連打

ダウンしている敵に接近してくり出す手軽な追撃技。ボタン連打で何度も踏みつけてダメージを与える。ほかのお仕置きよりも発動機会は多いだろう。

お仕置き

ラグドール

発動条件 アッパーで敵を浮かせた直後にコマンド入力



360 👊→Ⓨ連打
PS3 👊→△連打

アッパーなどで空中に打ち上げた天使を、即座に掴んで地面に叩きつける。叩きつけ中に🦶ボタンを押すと、魔人召喚キックに分岐させられる。

お仕置き

壁面投げ

発動条件 ウィッチウォーク中、ダウンした敵に接近



360 Ⓧ→Ⓨか Ⓑ
PS3 □→△か○

アフィニティにのみ使用可能。壁面でもがく敵を捕まえ、首輪を付けて引きずり回す。そのあと👊か🦶ボタンで、ほかの敵に向けて投げつける。

You again? And here I thought I'd seen the last of you.
久しぶり また会ったわね
—*Bayonetta*—



下級三隊 大天使

アプラウド

アフィニティより1段階高位の、大天使に属する神使。青い衣の杖タイプと、赤い衣の弓タイプが存在する。アフィニティと同様、地上戦、空中戦の両方に対応している。

Applaud
Third Sphere Archangels
APPLAUD
Third Sphere Archangels

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
杖	4500	300
弓	3500	300

ドロップ武器



タイプ



攻撃データ

ボタンアクション技紹介→P111参照

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
パンチ	100	○	○	【杖】杖を持っていないほうの腕でパンチをくり出す
杖・縦振り	200	○	○	【杖】杖を縦に振り下ろす攻撃。アフィニティより動作がすばやい
杖・横振り	200	○	○	【杖】杖で水平に薙ぎ払う攻撃。アフィニティより動作がすばやい
回転突進	300	○	○	【杖】一気に距離を詰める突進技。離れているときに使いやすい
飛行攻撃	200	○	○	【杖】空中で杖を振りかぶり、袈裟斬りに振り下ろす
杖地面紋章攻撃	400	×	×	【杖】杖を地面に突き立て、ベヨネッタの足元に破魔の紋章を描く
弓剣振り	200	○	○	【双剣（弓）】弓を双剣に変形させ、左右から挟み込むように振るう斬撃
弓剣地面刺し	200	○	○	【双剣（弓）】双剣を地面に突き刺し、地中から連続突きをしてくる
飛行突進攻撃	300	○	○	【双剣（弓）】高度を下げつつきりもみ状態で突進する
飛行弓射撃	400	○	反射	【双剣（弓）】空中で弓を引き、ベヨネッタに向けて矢を放つ

遠距離からの攻撃を警戒しつつ戦おう

アフィニティを大きくしたような外見のアプラウド。トーチャーアタックなどのボタンアクション技は、アフィニティと共通のものを使用可能だ。杖と弓、どちらのタイプも、遠距離から攻撃してくる技を持っている。弓タイプの飛行弓射撃は典型的な飛び道具攻撃で、ほかの敵に目を奪われていると狙われやすい。また、杖タイプが使用する杖地面紋章攻撃も、いきなり足元から攻められる危険な技だ。遠くにいるときでも、アプラウドの動向には目を光らせておこう。



弓タイプが持つ武器は、ふたつに分離すれば短剣になるという便利な逸品。地上戦では普通に斬りつけるほか、地中から攻撃してくることも。

It is most kind of you to alleviate my need to search you out, Bayonetta.
これは 探す手間が省けた ベヨネッタとやら
—Fortitudo—



下級三隊 権天使

アーダー

堅牢な鎧と盾を持ち、悪霊からの守護を司る神使。天使下位三隊「精霊」の中では最上位に位置している。大刀を軽々と振るパワーを持つが、重装備ゆえに移動速度は遅い。

Ardor

Third Sphere Principalities

ARDOR

Third Sphere Principalities

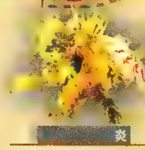
体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	10000	400
炎	10000	800

ドロップ武器



タイプ





攻撃データ

ボタンアクション技紹介→P111参照

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
横斬り	200	○	○	右手に持った刀をすばやく振るう攻撃
刀3連コンボ	200+200+200	○	○	突き、水平斬り、回転斬りを連続でくり出すコンボ攻撃。3段目の回転斬りを出したあとに大きな隙がある
突進斬り	400	○	○	上段に刀を構え、大きく前方に踏み込みながら振り下ろす
ジャンプ斬り	300	○	○	垂直にジャンプし、落下しながら刀を振り下ろす

遠距離からの銃撃は盾に防がれてしまう

アーダーは大きな盾を持っており、遠距離から銃撃してもダメージを与えられない。しつこく撃ち続ければ盾を破壊することも可能だが、素直に接近戦を挑んだほうが効率的だ。アーダーの攻撃はかなり見切りやすく、慣れれば手玉に取るようにウィッチタイムを発動できる。また、空中にいるベヨネッタを狙うのは苦手なので、クロウウィズインからの攻撃も有効だ。全身が燃えている炎タイプに出会った場合は、ドゥルガー(炎)を装備して戦おう。



ある程度ダメージを与えると盾が壊れる。こうなれば銃撃も通用するので、距離を保ちながら少しずつ体力を奪っていく戦法もアリだ。

Please forgive me my prior trespass and lack of hospitality.
大した持て成しもせず 失礼したな
—*Fortitudo*—

Beloved

Second Sphere Powers

BELOVED

Second Sphere Powers

中級三隊 能天使

ビラブド

天に仇なす悪しき者たちを滅ぼす役割を担う、能天使の位を冠した神使。それゆえ戦闘能力に長けており、行く手を阻む強敵として、何度もベヨネッタの前に立ちはだかる。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
ビラブド(通常)	15000	700
ビラブド(巨大)	15000	1000
ビラブド(氷)	5000	500

ドロップ武器

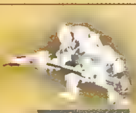


巨大斧

タイプ



※ビラブド(バズーカ)



ビラブド(氷)



ビラブド(巨大)



通常

※ビラブド(バズーカ)の詳細データはP264参照

I'm sure you will be more than hospitable to me this time around.
今度は 歓迎してくれるんでしょ?
—Bayonetta—

攻撃データ

斧縦斬り	500	○	○	斧を上段に振り上げ、正面に叩きつける。直撃を受けなかった場合でも、近くにいると震動でよろめいてしまう
斧横斬り	500	○	○	横に薙ぎ払うように、広範囲に斧を振るう攻撃
右足踏みつけ	200	×	○	右足を大きく振り上げてから、勢いよく踏みつける。直撃を受けなかった場合でも、近くにいると震動でよろめいてしまう
左足キック	200	×	○	左足を振り上げてキックをしたあと、そのまま踏みつけへ移行。ベヨネッタが背後にいるときは、振り返りながらくり出すこともある
握り潰し	100～即死	○	○	足元や背後にいるベヨネッタを掴み、力任せに握り潰す。左スティックをすばやく左右に入力すると脱出できるが、一定時間ごとに100ずつダメージを受ける。また、脱出が遅れた場合はゲームオーバーとなる
バックブロー	300	×	○	ベヨネッタが背中付近にいるときに、振り返りながら裏拳をくり出す
階段戦叩きつけ	100	○	○	【階段戦】足場に上ろうとして、もがくときの腕にも攻撃判定がある
階段戦バックブロー	100	○	○	【階段戦】橋の上や、足場の上全体を薙ぎ払う裏拳攻撃
メテオ	500	○	○	【巨大】両手で斧を持って直立し、無数の隕石を地面に降らせる。隕石がビラブドに当たると、ビラブド自身もダメージを受ける
額レーザー	500	×	○	【巨大】斧から手を離し、両手を額に添えてレーザーを発射する
足元斧攻撃	500	○	○	【巨大】斧を逆手に持ち、足元に突き刺す。見た目よりも少しだけ攻撃範囲が広い
足元パンチ	300	×	○	【巨大】右拳ですばやく足元を思いきり殴りつける攻撃。下の踏み込みパンチと同様、よろめき効果を持つ
踏み込みパンチ	300	×	○	【巨大】右拳を振りかぶり、地面を思いきり殴りつける攻撃。直撃を受けなかった場合でも、近くにいると震動でよろめいてしまう
ジャンプ攻撃	500	×	○	【水】ビラブドが段差を上るときのジャンプにも攻撃判定がある

要注意攻撃

握り潰し



股下や背後にいるベヨネッタを掴んで握り潰す。左スティック連続入力で脱出しなければゲームオーバーだが、脱出に成功すればビラブドにダメージを与えられる。

反撃を警戒しつつ背中の弱点を狙え!

アフィニティの10倍はあろうかという巨躯の持ち主、ビラブド。巨大な斧を振り回し、広い範囲を攻撃してくる。斧の攻撃は周囲の敵たちにも当たり、状況によっては邪魔な敵の掃討にも利用できる。大きく振りかぶってからの一撃はタイミングが見切りやすいので、積極的にウィッチタイムを狙おう。

ビラブドの背中にある赤いコア部分は弱点で、ここを攻撃すれば通常の2倍のダメージを与えられる。なるべく背後に回って、ジャンプ攻撃やアフターバーナーキックなどで弱点を狙おう。闇雲に攻撃を続けていると、掴みからの握り潰しを受けてしまうので、ビラブドの動きには十分警戒しておくこと。



弱点はロックオンできないので、うまく位置を調整しつつ攻撃しよう。魔笛を使った場合は、必ず弱点に当たって2倍のダメージを与えられる。

However, her inevitable reunion with hell makes her such a sad soul.
いずれ 魔に喰われる 不憫な女だ
—Fortitudo—

時間切れに注意が必要

シーン別攻略
対ビラブド（通常）｜チャプター1｜VERSE8

チャプター1の橋と階段での戦闘は、時間をかけすぎると強制的にゲームオーバーとなることを覚えておこう。橋上戦でのビラブドは、橋を壁に叩きつけるだけで、直接攻撃はしてこない。橋が叩きつけられる瞬間にジャンプして衝撃を回避し、それ以外のときは腕に攻撃を当て続けよう。階段戦では、ビラブドが激しく暴れて迂闊には近寄れない。左右の腕で交互に地面を叩くので、動きを見切ってウィッチタイムを発動し、それから一気に攻めに回るといい。



階段を下りていくとビラブドが再登場。このあと階段がどんどん崩れていくので、すぐに踊り場まで引き返し、それから攻撃を開始しよう。

戦闘チャート

1 戦闘開始後、ビラブドが橋を破壊して持ち上げる

» 戦闘開始から約40秒経過すると、橋ごと壁面に叩きつけられてゲームオーバーとなる

2 ビラブドの体力がゼロになるか、一定回数以上の攻撃をヒットさせると、ビラブドが橋を放り投げる

3 ボタンアクションで橋から飛び降りる
360 ↑+Ⓐ　PS3 ↑+⊗

4 階段を下りていくとビラブドが再登場。体力が50%以下になっていた場合、50%まで回復して登場する

5 階段の崩落に巻き込まれないよう、広い足場に引き返して戦う

» 足場を約100秒間攻撃されると、足場が崩れ落ちてゲームオーバーとなる

6 ビラブドの体力をゼロにして、ボタンアクションでトドメを刺す
360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+◎

ひと味違う巨大ビラブド

シーン別攻略
対ビラブド（巨大）｜チャプター6｜VERSE8

チャプター6で戦うビラブドは、それまでに遭遇したビラブドより遥かに巨大。しかも、メテオで隕石の雨を降らせたり、額レーザーを発射したりと、専用の攻撃を数多く使用。もちろん、通常のビラブド同様に握り潰しも使うので、背後や足元から攻撃するときは気をつけよう。背中の弱点は健在だが、かなり位置が高いため、アフターバーナーキックで蹴りつつ接近するといい。また、隕石はビラブド自身にもダメージを与えるので、逃げ回って自滅を待つのも手。



直立しつつ斧を地面に突き立てたらメテオの合図。ここで相手の足元へ潜り込めば、飛んできた隕石の多くをビラブド自身にぶつけられる。

ボタンアクション技紹介

クライマックス
大魔獣召喚・ゴモラ①

発動条件 ビラブドの体力がゼロ（チャプター1）



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+◎→□連打

ビラブドが力尽き、ダウン状態になったときに発動可能。血に飢えた魔界の凶獣、ゴモラが現われ、逃げようとするビラブドを丸ごと飲み込んでしまう。

クライマックス
大魔獣召喚・ゴモラ②

発動条件 ビラブドの体力がゼロ（チャプター6）



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+◎→□連打

こちらは巨大なビラブドとの戦いで発動するクライマックス技。ゴモラに噛みつかれたビラブドは、セレッサにも拒絶され、傷心のうちに冥府へ落ちる。

I'm sorry. I forgot to mention one of the reasons I hunt your kind.
あんた達を狩る理由 分かる？
—Bayonetta—



上級三隊 智天使

ブレイブス

3体ひと組で行動している天使。有事の際には3体が合体し、上級三隊、智天使の名を冠する本来の姿に戻る。外見はビラブドとよく似ており、戦闘時の動きにも共通点が多い。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
合体前	5000	500
合体後	15000	1500

Braves

First Sphere Cherubim

BRAVES

First Sphere Cherubim

ドロップ武器



巨大斧

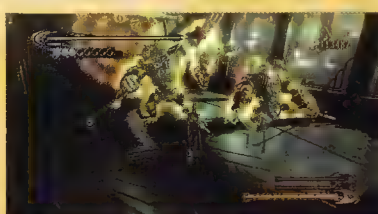
攻撃データ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
斧縦斬り	500か750	○(※)	○	斧を上段に振り上げ、正面に叩きつける攻撃。合体まえはダメージ500、合体後はダメージ750となる
斧横斬り	500か750	○(※)	○	横に薙ぎ払うように、広範囲に斧を振るう。合体まえはダメージ500、合体後はダメージ750となる
左足キック	200か300	×	○	キックしたあと、そのまま踏みつけへ移行。ベヨネッタが背後にいるときは、振り返りながらくり出す。合体まえはダメージ200、合体後はダメージ300となる
右足踏みつけ	200か300	×	○	右足を振り上げてから、思いきり踏みつける攻撃。合体まえはダメージ200、合体後はダメージ300となる
握り潰し	100～即死	○(※)	○	【合体後】ベヨネッタを掴んで握り潰す攻撃。ビラブドが使用するものと同じで、左スティックを左右にすばやく入力すると脱出できる
バックブロー	300	×	○	【合体後】振り返りながら裏拳をくり出す

※チャプター8、ハイウェイでの戦闘時は、すべての攻撃がウィッチタイム発動不可となる

集中攻撃で各個撃破し、危険な合体を防ぐ

ブレイブスとの戦い方は、ビラブドとほとんど同じと考えていい。背中に弱点があるという点も共通だ。ひとつだけ違うのは、ブレイブスには合体能力があるということ。3体が光を発しながらポーズを取ったあと、ひとつに融合して巨大なブレイブスとなるのだ。合体後は体力が完全に回復し、攻撃力も向上する。なるべく安全に戦いたいなら、3体のうち1体を速攻で倒してしまいたい。2体では合体ができないので、そのあとはゆっくりと戦闘を進められる。



合体ポーズを取ってみたものの、タイミングが合わずにやり直すことも多い。そのチャンスに1体でも倒してしまおう。

You're much too ugly not put out of your misery.
その顔がムカつくからよ
—Bayonetta—

下級三隊 天使

ディア&デコレイションズ

アフィニティと並んで、天使ヒエラルキーの最下層に位置する天使。大人びた顔つきのディアがリーダー的役割を持ち、幼い顔立ちのデコレイションズたちを指揮している。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
ディア(単体)	1500	50
デコレイションズ(単体)	250	30
ディア(セット出現時)	1500	300
デコレイションズ(セット出現時)	300	0

Dear & Decorations
Third Sphere Angels

DEAR & DECORATIONS
Third Sphere Angels

タイプ



ディア&デコレイションズ(セット)



デコレイションズ(単体)



ディア(単体)

攻撃データ

突進	120	○	○	ディアやデコレイションズが単体のときに使用する体当たり
エネルギー弾	200か300	○	反射	ディアが赤く光ったあと、エネルギー弾を発射する。ディア単体時はダメージ200、デコレイションズ付属時はダメージ300となる
噛みつき	100+(50×攻撃回数)	×	×	【デコレイションズ単体時】ベヨネッタに噛みつき、継続的にダメージを与える攻撃。左スティックをすばやく左右に入力すると振り解ける
追尾弾	200	×	○	【合体時】ディアが黄色く光ったあと、追尾性能の高いエネルギー弾を発射する
デコレイションズ一斉攻撃	120	○	○	【合体時】デコレイションズがベヨネッタを取り囲み、一斉突進する
デコレイションズランダム攻撃	120	○	○	【合体時】デコレイションズが、ランダムに布陣を変えながら突進
デコレイションズ召喚	0	×	×	【合体時】デコレイションズが減っても、ディアが復活させてしまう

単体では弱いが……

ディアやデコレイションズが単体で出現したときは、あまり危険な攻撃もなく、銃撃やジャンプ攻撃で撃退できる。しかし、ディアの周囲をデコレイションズが護衛している合体時は、少しばかり注意が必要。デコレイションズを倒してもすぐに復活するうえ、かわしにくい追尾弾やランダム突進を使ってくる。合体時には、攻撃範囲の広いウィケッドウィーブなどで、護衛とディアを同時に攻撃していこう。

ボタンアクション技紹介

お仕置き **パンサーシュート**

発動条件 ダウン中の敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓑ連打
PS3 △+○→○連打

ピヨリ状態で地面に落ちた敵を、ボールのように蹴り飛ばす技。蹴られた敵は壁などに当たると跳ね返り、ほかの敵を巻き込んでダメージを与えられる。

Bayonetta Climax Bible

下級三隊 天使

エンチャント

車輪の中央に顔がついた一風変わった天使で、人が神の領域に入らぬよう監視する役割を持つという。ベヨネッタを攻撃する際には、全身から灼熱の炎を発することもある。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	1500	50



Enchant

Third Sphere Angels

ENCHANT

Third Sphere Angels

攻撃データ

突進	100	○	○	ベヨネッタに向けて狙いを定めてから、一直線に突進する攻撃
分裂突進	100	○	○	車輪を左右に広げて突進する。通常の突進よりも攻撃までが速い
回転ジャンプ	100	○	○	横方向に回転しながら山なりにジャンプする攻撃
エネルギー弾	200	○	反射	地面や壁に貼りついた状態から、弾速の速いエネルギー弾を発射する

囲まれたら背後を警戒

車輪型の天使だけに、突進のスピードはかなり速い。直撃を受けないよう、回避やジャンプでうまく避難しよう。壁や地面に張りついた状態からでも、エネルギー弾を飛ばしてくるので、背後などの死角から狙撃されないよう周囲に気を配ること。突進を避けて壁などに激突させれば、ピヨリ状態となって反撃のチャンスが訪れる。また、マハーカーラの月で突進を弾き返すと、確実にピヨリ状態を引き起こせる。

ボタンアクション技紹介

お仕置き

ジャイアントスイング

発動条件 ピヨリ中の敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→左スティック回転

PS3 △+○→左スティック回転

ピヨリ中のエンチャントを掴み、グルグルと回転させて投げる豪快な攻撃。回転中や、放り投げたエンチャントがほかの敵に当たるとダメージを与える。

Flock off, feather-face!
消えな トリ頭!
—Bayonetta—

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets



中級三隊 力天使

フェアネス

獣のような姿をしているが、炎による奇跡を司る立派な天使。暖かな灯火をもって人々を救い、地獄の業火をもって悪を祓う。その獰猛さと瞬発力には苦労させられるだろう。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	10000	600

Fairness
Second Sphere Virtues
FAIRNESS
Second Sphere Virtues



中級三隊 主天使

フィアレス

炎を操るフェアネスに対して、こちらは神の裁きと畏怖される雷の担い手。天使ヒエラルキーにおいて、フェアネスよりも一段上位に位置するが、戦闘力はほぼ同等である。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	10000	600

Fearless
Second Sphere Dominions
FEARLESS
Second Sphere Dominions

You know, you're not nearly so ugly when you're screaming.
あら 色男になったじゃない
—Bayonetta—

攻撃データ

[illegible]	[illegible]	[illegible]ィッチタイム[illegible]	マハーカーラの月[illegible]	[illegible]
噛みつき	400	○	○	さまざまなモーションからくり出される主力攻撃。ワープ直後や、ジャンプしながらくり出すこともある
突進	400	×	○	勢いよく頭からぶつかってくる体当たり攻撃。回避すると、壁面などに頭をぶつけて、しばらくピヨリ状態になる
振り向き爪ひっかき	100	○	○	ベヨネッタが側面にいる場合に使用。向きを変えつつ爪で攻撃する
火炎弾	200	○	反射	【フェアネス】口から火炎弾を吐き出す
咆哮	0	×	×	【フェアネス】咆哮によって動きを封じる攻撃。食らうと一定時間動けなくなるが、左スティックをすばやく左右に入力すると復帰できる
レーザー	400	×	○	【フィアレス】口からレーザーを放射し、広い範囲を薙ぎ払う
尻尾攻撃	100	○	○	【フィアレス】ベヨネッタを正面に捉え、尻尾を鋭く突き刺す
横歩き尻尾攻撃	100	○	○	【フィアレス】横方向にゆっくりと歩きながら、尻尾を突き刺してくる

要注意攻撃

噛みつき



どのような位置からでも、一気に接近してきてベヨネッタを噛み砕く。噛みつき直前に全身から光を放つので、それを確認したら回避アクションの準備をするといい。

噛みつきを誘ってウィッチタイムを狙え!

遠距離戦では、フェアネスの咆哮や、フィアレスの尻尾攻撃といった厄介な技を受けやすい。しかし、正面から接近したときの行動は、ほぼ噛みつきのみに限定される。噛みつきは前兆として光を発することもあり、慣れてしまえば回避しやすい攻撃。これを誘ってウィッチタイムの発動を狙い、それから反撃するという戦法が効果的だ。ちなみに、フェアネスは全身が発火しているが、直接触れてもダメージを受けることはなく、安心して攻撃できる。



距離が離れているときは、大口を開けたまま突進してくることも。うまく避けて壁にぶつからせれば、ピヨリ状態となりチャンスが訪れる。

ボタンアクション技紹介

トーチャーアタック **スパイクウィール**

発動条件 魔力ゲージ8個以上で、敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓑ連打

PS3 △+○→○連打

巨大な車輪を敵に叩きつけ、高速回転させて車輪轢きの刑に処す。車輪を叩きつけた直後にベヨネッタが見せる、動物を挑発するような仕草がポイント。



Golem

Occult Device

GOLEM

Occult Device

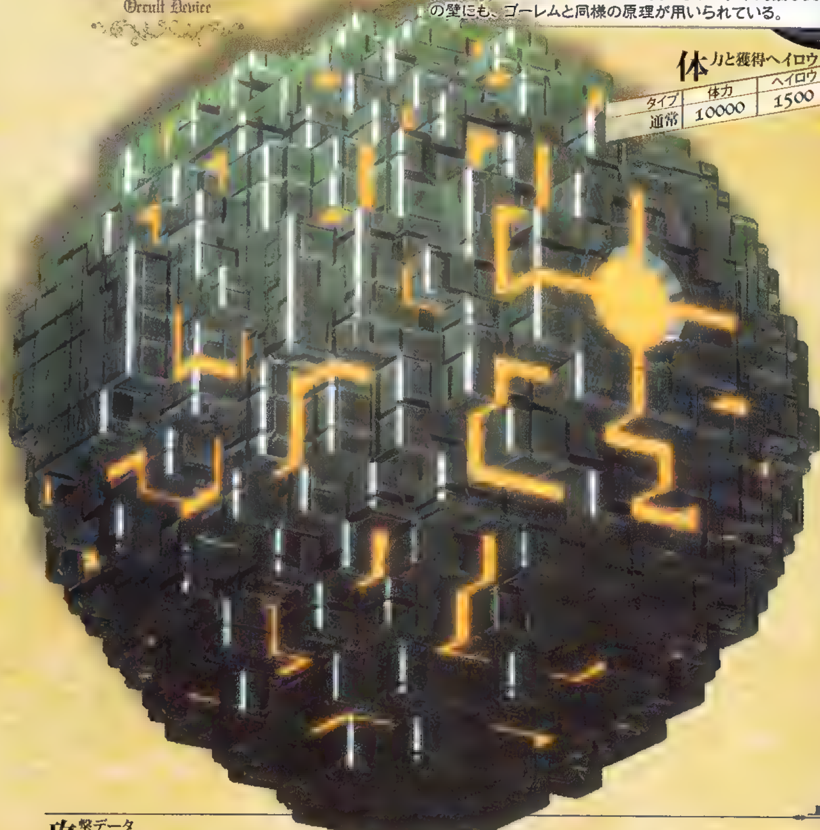
魔天導器

ゴーレム

かつて魔女と賢者の一族が作り上げたという戦闘兵器。パーツを組み換え、自在に形を変えられる。不思議な金属の壁にも、ゴーレムと同様の原理が用いられている。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	10000	1500



攻撃データ

噛みつき	400	○	○	【ゴモラ形態】ゴモラに変形し、前方に噛みつく
噛みつき追撃	400	○	○	【ゴモラ形態】噛みつきのあと、さらに前進しつつ追撃を行なう
左右パンチ	400	○	○	【腕形態】腕に変形して、右腕、左腕の順にパンチをくり出す
叩き潰し	400	○	○	【腕形態】腕に変形して、左右の掌を叩き合わせる攻撃
突進	400	×	○	【鳥形態】鳥に変身して、滑空するように突進する。突進の終わり際に食らうと2回ヒットすることがある
竜巻	300	×	○	【鳥形態】左右の翼を振るい、追尾性能の高い竜巻を発生させる
火炎弾	400	○	反射	【蜘蛛形態】蜘蛛に変身して、口から火炎弾を発射する
ジャンププレス	200	○	○	【蜘蛛形態】高くジャンプして、ベヨネッタを踏みつける
旋回攻撃	400	○	○	【ムカデ形態】とぐろを巻きながら上昇し、周囲を攻撃する

System

Bullet arts

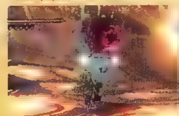
Map

Secrets

May the Creator, Jubileus, grace you on your journey.
主神ジュベレウスの祝福あれ！
—Fortitudo—

要注意攻撃

噛みつき



ゴモラのような魔獣の頭部に変身し、ベヨネッタに噛みついてくる。接近しているときは、連続で噛みついてくることも。コアは頭上にあるので、ジャンプして狙おう。

左右パンチ



腕に変形してパンチする攻撃。前方の地面を殴りつけるため、コア部分はガラ空き。そこに付け込み、ウィッチタイムを狙わず、コアに接近して攻撃するといい。

突進



馬に変身してくり出す攻撃のひとつ。回避してもウィッチタイムを発動できないため、反撃が難しい。ゴーレムが馬形態のときは、銃撃で反撃する程度に留めておこう。

竜巻



鳥に変身したあとは、竜巻を発生させることも。竜巻はベヨネッタを追尾してくるので、大きめの動作で避けよう。思い切って、前方に回避しつつすり抜けてもいい。

ジャンププレス



蜘蛛に変身し、空中から押し潰す攻撃。攻撃範囲が広く、回避のタイミングが重要。変身直後にコアが光ったら火炎弾、光らなかったらジャンププレスと覚えておこう。

旋回攻撃



ムカデのような細長い姿に変身し、回転しながら上昇していく。この形態のときも、無理に接近すると手痛いダメージを受けるので、銃撃や飛び道具で反撃していこう。

ウィッチタイム中にコアを攻撃すべし

ゴーレムの弱点は、体内に隠された小さな球状のコア。ゴーレムが変形しているときはコアが露出するため、そこへ反撃を叩き込もう。一度に大ダメージを与えたいなら、ウィッチタイムを狙うべき。ゴーレムに接近していれば、ゴモラ形態か腕形態での攻撃を多用してくるので、うまくかわして反撃に繋げよう。なお、コア以外の部分を攻撃しても体力は減らないが、しつこく衝撃を与え続けて分解させれば、ピヨリ状態となって一時的にコアが露出する。



攻撃を受けるとウィッチタイムを発動するアクセサリー、セレーネの光が効果的。回避に失敗したときでも、反撃のチャンスを獲得できる。

ボタンアクション技紹介

クライマックス　**大魔獣召喚・ヘカトンケイル**

発動条件　ゴーレムの体力がゼロ



360　Ⓨ+Ⓑ→Ⓨ連打

PS3　△+○→△連打

6本の腕を持つ巨人の、腕だけを召喚。体なしではうまく動けないのか、トスからのアタックには失敗。一瞬の間があったあと、激しい乱打をくり出す。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Whoa, what are you going to do!? Kill me in plain sight?
なんだ 俺を殺ろうってのか？
—Luka—

中級三隊 力天使

グレイス&グローリー

炎を纏うグレイスと、雷を操るグローリーという双子の天使。巨大な爪と、俊敏な機動力で標的を仕留める。2体で行動することが多いが、場面によっては単体で出現する。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
グレイス	5000	400
グローリー	5000	400

Grace & Glory
Second Sphere Virtues
GRACE & GLORY
Second Sphere Virtues

ドロップ武器


グレイス爪


グローリー爪

Gracious & Glorious
First Sphere Seraphim
GRACIOUS & GLORIOUS
First Sphere Seraphim

上級三隊 熾天使

グラシアス&グロリアス

グレイス&グローリーよりも階級が高く、ヒエラルキー最上位である熾天使の名を冠する。漆黒のグロリアスが炎を、純白のグラシアスは雷を操り、強大な神力で魔物を討つ。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
グラシアス	7500	2000
グロリアス	7500	2000

ドロップ武器


グラシアス爪


グロリアス爪

攻撃データ

[illegible]	[illegible]	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月装備時の弾き返し	攻撃内容
両爪攻撃	400	○(※)	○	両爪を前方に振り下ろす攻撃
5連コンボ	200×5	○(※)	○	左右の爪を使った5連続攻撃。地上で3発攻撃したあと、空中から爪飛ばし攻撃をくり出し、さらにその反動で一気に移動してくる
アッパー	400	○(※)	○	ベヨネッタを宙に打ち上げる攻撃。ヒット時は空中3連コンボに連撃
空中3連コンボ	400+200+400	○(※)	○	空中で左右の爪を振るい、最後に両腕で叩きつけるコンボ攻撃
起き上がり攻撃	100	×	○	ダウンしたあとの起き上がり際に、回転しながら爪を振るう
地面潜り～飛び出し	400	○(※)	○	【グローリー、グラシアス】地面に潜り、足元から飛び出してくる
突進キック	400	○(※)	○	【グローリー、グラシアス】左右の爪を交差させて地面に突き刺し、その反動で勢いよくドロップキックをくり出す
電撃	50	×	○	【グローリー、グラシアス】地面に電流を放出する攻撃。電流は壁面や天井をも伝ってくることに注意
回転攻撃	100	○(※)	○	【グレイス、グロリアス】炎をまとい、高速回転しながら接近してくる

※グラシアス&グロリアスは、すべての攻撃がウィッチタイム発動不可となる

接近戦での連打が得意なインファイター

グレイス&グローリーとグラシアス&グロリアスは、体力やウィッチタイム発動の有無が異なるものの、基本的な動きは同じ。ステップで積極的に間合いを詰めてくる敵で、こちらが逃げ回っていても、すぐに接近戦に持ち込まれてしまう。さらに、接近してからのコンボ攻撃が非常に危険。アッパーから空中3連コンボへの連繋は、バットウィズインがあれば途中で脱出できるが、購入していない場合は大ダメージ必至だ。アッパーを受けても逃げられるよう、セレーネの光を装備しておくのもいいだろう。

相手のスピードに慣れるまでは、近付かれたら回避アクションを連発するという戦術もいい。うまくウィッチタイムを発動できたときだけ、すばやく反撃を叩き込もう。戦闘を重ねて相手の動きを把握すれば、至近距離からくり出される両爪攻撃やアッパーを見切ってウィッチタイムを狙えるようになる。



魔力ゲージを消費するが、クロウウィズインからのパンチボタン攻撃も効果的。相手の攻撃が届かない高度から、ロックオンで狙撃しよう。



ボタンアクション技紹介

トーチャーアタック

ラスト・ライツ

発動条件 魔力ゲージ8個以上で、敵に接近



360 Ⓨ+Ⓑ→左スティック回転

PS3 △+○→左スティック回転

巨大な万力を召喚し、敵をキリキリと締め上げて圧殺する。地上はもちろん、空中でも発動可能。発動後のコマンドが左スティック回転という点に注意。

Ammy... Oh, you don't want to piss her off let me tell you.
アミー… この子は怒ったら怖いぜ
—Luka—

中級三隊 主天使

ハーモニー

「調和」を意味する名が表わすように、平和の象徴として捉えられている天使。空の守護の担い手でもあり、空中を飛び回りながら激しい攻撃を仕掛けてくる厄介な敵だ。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	2000	200

Harmony
Second Sphere Dominions
HARMONY
Second Sphere Dominions

攻撃データ

突進	200	○	○	空中を滑るように、勢いよく突進してくる
尻尾3連コンボ	100+150+200	○	○	尻尾を3連続で振るう。攻撃範囲はあまり広くはない
尻尾突き刺し	250	○	○	尻尾を伸ばしてベヨネッタを突き刺す攻撃
尻尾アッパー	150	○	○	宙返りをするように尻尾を跳ね上げ、ベヨネッタを空中に打ち上げる。ヒットしたときは、続けて連続聖水弾を使用してくる
ダッシュ尻尾アッパー	100	○	○	ダッシュで距離を詰めつつ、尻尾で打ち上げる。この攻撃も、ヒット時は連続聖水弾に連繋する
連続聖水弾	100	○	反射	両腕から小さな水球を連続で発射する攻撃。通常9発連射されるが、尻尾アッパーから連繋したときは7発のみとなる
巨大聖水弾	100	×	反射	ハーモニー自身が激しく光ったあと、3方向に大きな水球を放出する。水球はある程度の追尾性能を持つが、スピードが非常に遅い
聖水爆撃	200	○	○	大きな水球を連続的に落としながら飛行する

空中専用スキルが必須

ハーモニーに付き合って上空で戦うなら、空中でも回避アクションを取れるエアダッヂは必須。連続聖水弾から逃れるために、バットウィズインも購入しておきたい。これらを購入していない場合は、地上で尻尾アッパーなどを誘い、それを回避しつつ短めのコンボで応戦するといい。ハーモニーは複数で襲ってくるケースが多いので、なるべく戦場を広く使って、一時的にでも敵集団を分断しながら戦うべきだ。

ボタンアクション技紹介

トーチャーアタック　**チェーンソー**

発動条件 魔力ゲージ8個以上で、敵に接近



360	Ⓨ+Ⓑ→Ⓨ連打
PS3	△+○→△連打

巨大なチェーンソーを取り出し、ハーモニーを真っぷたつに両断する。この技を出したあとは、そのままチェーンソーをドロップ武器として使用できる。

上級三隊 座天使

インスパイアド

天使上位三隊に属する、非常に高次な霊的存在。ヘビのように長い体躯を持ち、大空を悠然と飛び回る。直接戦う場面以外にも、チャプターの途中で姿を見かけることが多い。



Inspired

First Sphere Thrones

INSPIRED

First Sphere Thrones

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
インスパイアド(通常)	10000(※)	400
インスパイアド(水)	3000	300

※チャプター6　VERSE2では5000

タイプ

インスパイアド（水）　通常

攻撃データ

飛行突進	200	×	○	旋回時や上昇時など、インスパイアドが加速しているときに接触するとダメージを受ける
赤熱化突進	200	×	○	全身に炎をまとい、高速で突進してくる
噛みつき	400	○	○	顔の正面にベヨネッタがいるときに、小さな動作で噛みついてくる
尻尾振り回し近距離	200	×	○	全身が黄色く光ったあと、尻尾を振り回して下方向を薙ぎ払う
尻尾振り回し遠距離	200	×	○	全身が黄色く光ったあと、尻尾を振り回して遠距離を薙ぎ払う
火炎弾	400	○	反射	口から火炎弾を吐き出す攻撃。停止した状態から吐き出すほか、飛行しながらすれ違いざまに発射してくることもある
飛び出し噛みつき	200	○	○	地面に潜ったあと、足元から飛び出してくる。攻撃の前兆として、地面が赤い光を発するので、それを確認したら回避行動に移るように

I've often seen a girl without lipstick, but lipstick without a girl!?
女の子のいない口紅なんて
—Bayonetta—

要注意攻撃

尻尾振り回し近距離



広範囲を薙ぎ払うような攻撃で、目の前でいきなり出されて食らう場面が多い。振り回し直前にインスパイアドの体が光を発するので、その合図を見逃さず回避したい。

火炎弾



口から灼熱の火炎弾を吐き出す攻撃。飛行中にも使用し、死角から狙撃してくることも。赤熱化突進を待つときは、火炎弾が飛んでくる可能性を考えておくこと。

突進へのカウンターを確実に決めよう

インスパイアドが上空を飛んでいるときは、銃撃以外の攻撃がほとんど届かない。無理に飛び上がって攻撃するより、赤熱化突進にカウンターを決められるよう、地上で待ち構えたほうがいい。カウンターを決めればダメージを与えたうえ、ダウンさせてさらに追撃できる。インスパイアドが低空にいるときは、火炎弾を回避してウィッチタイムを狙いたい。回避が苦手なら、上空へ飛び上がるまで逃げ回り、再度カウンターを狙うという作戦も効果的だ。



飛行中にある程度ダメージを与えると、地面に落下してしばらくダウン状態となる。このチャンスを見逃さず、接近して連続攻撃を当てよう。

地中からの攻撃に注意

シーン別攻略
対インスパイアド（通常）｜チャプター6｜VERSE2

泉のような場所で戦うときは、戦場の広さゆえに敵を見失うことも。そのような場合は、ロックオンしながら銃撃を試みて、ベヨネッタの向きから敵の位置を割り出そう。ただし、インスパイアドが地面に潜ることもあるため、空中だけに気を取られないように。地面に潜ったあとは、顔を突き出すように体当たりしてくるので、高い足場の上に逃げてしまってもいい。チャプター10に登場するインスパイアド（水）に対しても、同じように対処しよう。



チャプター10の戦闘では、戦場中央の足場に魔女と賢者の像が置かれている。ウィッチタイムを自由に連発できるので、利用しない手はない。

ボタンアクション技紹介

カウンター 突進カウンター

発動条件 赤熱化突進中に接近してコマンド入力



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

インスパイアドが赤熱化突進をしてきた瞬間に発動可能。敵の頭上に飛び乗って魔人召喚パンチを浴びせ、落下の勢いを利用して地面に叩きつける。

クライマックス 大魔獣召喚・マルファス

発動条件 インスパイアドの体力がゼロ



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

魔界の怪鳥、マルファスを召喚するクライマックス技。舞い降りたマルファスがインスパイアドをついばみ、その頭部をねじ切って丸飲みにしてしまう。

Irenic
Third Sphere Principalities
IRENIC
Third Sphere Principalities

下級三隊 権天使
アイレニック

アーダーと同じく、下級三隊の権天使に位置する天使。車のような外見を持ち、4つの車輪で天を駆ける機動力から、天の意思を天界に伝令する役目を担っているという。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	1000	200

攻撃データ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
爆弾攻撃	300	○	×	バイクで追ってくるベヨネッタに対して、爆弾を投下する

幹線ハイウェイでのバイクパートに登場

自動車型の天使であるアイレニックは、幹線ハイウェイが舞台となる、チャプター8にのみ出現。ベヨネッタと直接戦うわけではなく、バイクパートでほかの一般車に混じって走行している。一般車とアイレニックの違いとして、車体後方に赤いコアが付いている点が挙げられる。ベヨネッタに向けて、ボールのように跳ねる爆弾をばら撒いてくるので、接近するときは警戒しておこう。アイレニック本体は、銃撃を数発当てれば、簡単に倒すことができる。


走行しながらアイレニックを正確に狙撃するのは難しい。爆弾の直撃を受けることはあまりないので、相手にせず追い抜いてしまってもいい。

What's also most curious is how a child like you has kept afloat in this town.
それより この街で よく無事でいたものね
—Bayonetta—

上級三隊 熾天使

ジョイ

天使ヒエラルキーの最上位に君臨する、熾天使の一員。自らの姿を自由に変えたり、複数に分身する能力を持つ。所持する武器も、さまざまなスタイルへと変形させられる。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
ジョイ	5000	1000
偽ベヨネッタ	5000	0

Joy
First Sphere Seraphim

JOY
First Sphere Seraphim

タイプ



攻撃データ

銃撃	200	×	○	しゃがんだ状態からくり出す銃撃
キック	200	○	○	単発の蹴り。ヒットしたときは鉄山靠に連繋することが多い
回転キック	200	○	○	その場で回転しながら周囲を蹴りつける
鉄山靠	200	○	○	ベヨネッタが習得するテクニックと同様の吹き飛ばし攻撃
スティレット	200	○	○	ベヨネッタが習得するテクニックと同様の突進攻撃
レーザー	200	×	○	さまざまな形状のレーザービームを射出する
武器チェンジ・ムチ	100	○	○	武器をムチに変形させると同時に、頭上を攻撃する
ムチ3連コンボ	150+150+150	○	○	ムチを3連続で振るうコンボ。モーションが大きく見切りやすい
武器チェンジ・刀	100	○	○	武器を刀に変形させながら、周囲に回転斬りを放つ
刀4連コンボ	100+150+150+200	○	○	刀を使ったコンボ攻撃。連続で食らいやすいので注意したい
切り上げ	200	○	○	自分もジャンプしながら刀を振り上げる攻撃
叩き落し	300	○	○	切り上げのあと、空中から落下しつつ刀を叩きつける
羽根攻撃	150	×	○	ベヨネッタが使用する、クロウウィズインからの攻撃と同様の技。羽根がジョイの周囲で回転しているときは攻撃判定がない

But a killer like you on the other hand...I'm sure you've found a way.
お前は どんな手で 入り込んだのやら
—*Luka*—

攻撃データ（偽ベヨネッタ戦）

[illegible]	[illegible]	ッチタイム	マハーカーラの月	[illegible]
銃撃	200	×	○	しゃがんだ状態からくり出す銃撃
キック	400	×	○	単発の蹴り。ジョイが使用するものより威力がある
回転キック	200	×	○	その場で回転しながら周囲を蹴りつける
鉄山靠	100	×	○	ベヨネッタが習得するテクニックと同様の吹き飛ばし攻撃
スティレット	200	×	○	ベヨネッタが習得するテクニックと同様の突進攻撃
レーザー	200	×	○	さまざまな形状のレーザービームを射出する

要注意攻撃

レーザー



多彩な形状のレーザービームを発射。縦並び、横並びのほか、放射線状に撃ち出されることも。発射されたあとは真っすぐ接近してくるので、落ち着いて回避しよう。

ムチ3連コンボ



ムチの攻撃は射程距離が長いものの、動きはゆっくりでほかの武器よりは見切りやすい。しっかり回避してウィッチタイムを発動し、そこから反撃を開始するといい。

叩き落し



空中から落下しつつ、剣を地面に叩きつける攻撃。切り上げをかわしたあとに手を出そうとして、この技で迎撃されることが多いので、完全に避けきってから反撃しよう。

羽根攻撃



ジョイがポーズを取り、無数の羽根を生み出してぶつけてくる。羽根の攻撃パターンはいくつもあるが、どの場合でもビーストウィズインで逃げ回るという回避方法が有効。

攻勢をキープして動きを封じ込めよう

女性的な外見のジョイは、ベヨネッタと似たような技を使いこなす。戦闘中に分身することもあり、全滅させるまで気の抜けない相手だ。所持する武器は、刀やムチ、拳銃へと変化し、それぞれ異なる攻撃をくり出す。複数体に攻め込まれたときは、どこから攻撃されてもいいよう、回避行動を多用しつつ立ち回ろう。ペースを握ると強力なジョイだが、そのぶん防御面はあまり堅固ではなく、連続攻撃も当てやすい。アッパー系の技と、空中での追撃をくり返し、ジョイをまともに立たせないのが理想だ。なお、余談ではあるが、ラグナ位階論で見られるジョイの姿（下画像参照）は、J、O、Yの人文字である。

ボタンアクション技紹介

トーチャーアタック　**エンジェル・オン・トップ**

条件　魔力ゲージ8個以上で、敵に接近



360	Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3	△+○→□連打

巨大な三角木馬を召喚。怯えて逃げるジョイを無理矢理木馬にまたがらせ、鎖で容赦なく締め上げる。サディズムを極めた演出は、一見の価値アリだ。



You only run away so fast because you've got something to run from... Me!
後ろ暗い奴ほど よく逃げる こんなふうにな！
—Luka—

中級三隊 能天使

キンシップ

魔物を討ち滅ぼすことを使命とする、能天使の一員。天使たちを戦場に運ぶ役目を持つとされるが、キンシップ自身も多様な兵器を装備し、非常に優れた戦闘能力を誇る。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	5000	300



攻撃データ

ミサイル	200	○	○	非常に追尾性能の高いミサイルを、一度に6発打つ。このミサイルは、攻撃を当てることで破壊可能
機銃	200	×	反射	船体前方の銃座から、直線的に弾丸を発射する
アンカー捕縛攻撃	300	○	○	捕縛効果のあるアンカーをふたつ発射。捕まったときは、左スティックをすばやく左右に入力すると振りほどける。また、ミサイルと同様、攻撃を当てて撃ち落とすことが可能
アンカーアタック	300	○	○	ベヨネッタが船体に乗っているときに使用。アンカーを打ち出す攻撃だが、捕縛効果はない
波動砲	500	○	○	船首の砲台から、威力のあるレーザーを発射する

船上に乗り込んで厄介な攻撃を封じよう

キンシップは複数体で出現することが多く、熾烈な波状攻撃を受けやすい。とくに危険なのはアンカー捕縛攻撃で、捕まった直後にミサイルの連打を浴びると大ダメージに繋がる。船体の上に乗り込めば、キンシップがアンカーアタックだけを使用するようになり、非常に戦いやすくなる。ただし、ほかのキンシップが生存している場合、波動砲で狙撃してくるので警戒しておこう。なお、キンシップが力尽きたあとには残骸が残り、足場として利用できる。


船上に乗り込んだら、赤いコア部分に攻撃を当てよう。ビラブドの弱点と同じ見た目だが、与えられるダメージはほかの箇所と変わらない。

But you can't escape me forever!
追い詰めてやるぜ
—Luka—

アンブラの魔女

ジャンヌ

ベヨネッタと同じアンブラの魔女。同門であるがゆえに、使用する技もベヨネッタと酷似している。何度か対戦するが、戦いの回数を重ねるたびに強くなっていく宿敵である。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
ジャンヌ1(チャプター2)	5000	1000(※)
ジャンヌ2(チャプター5)	10000	3000(※)
ジャンヌ3(チャプター12)	25000	5000(※)
ジャンヌ1(チャプター14)	50000	3000(※)
ジャンヌ1(エピローグ)	2000	1000(※)
ジャンヌ(エンジェルスレイヤー)	10000	下記参照

※VERSEクリア時に獲得

アルフヘイムでの獲得ヘイロウ

タイプ	体力
本編中のアルフヘイム	10
エンジェルスレイヤー10階	2000
エンジェルスレイヤー20階、30階	4000
エンジェルスレイヤー40階、50階	6000

Jeanne

Umbra Witch

JEANNE

Umbra Witch

タイプ



ジャンヌ1　ジャンヌ2　ジャンヌ3　ジャンヌ4

攻撃データ

[illegible]	[illegible]	ウィッチタイム発動	[illegible]	[illegible]
パンチキックコンボ	100+150	×	○	パンチからキックに繋げる基本的なコンボ攻撃
キックコンボ	100+100+100+150+150	×	○	通常のキックから、ジャンプ2段蹴り、回し蹴り、前蹴りへと繋いでいくコンボ。ジャンヌ4戦目まで、どの戦闘でも多用される
蹴り上げコンボ	100+50×ヒット数	×	○	蹴り上げから、空中での縦回転キックに連繋するコンボ攻撃。縦回転キックが連続ヒットし、大きなダメージに発展することも多い
踵落とし	200	×	○	空中からカカト落としで落下してくる
回転蹴り	100	×	○	その場で回転しながら周囲を蹴りつける
アフターバーナーキック	100	×	○	ベヨネッタが使用するテクニックと同様に、高速で空中を移動するキック。上昇時、下降時のどちらとも使用してくる
スティレット	100	×	○	ベヨネッタが使用するテクニックと同様の突進攻撃
ヒールスライド	100	×	○	ベヨネッタが使用するテクニックと同様のスライディングキック
ウィッチツイスト	50+50	×	○	ベヨネッタが使用するテクニックと同様に、上昇しながら攻撃する
銃撃	300	×		大きな光弾を発射する銃撃。距離が離れているときに使用する
魔人召喚パンチ	300	○	○	魔人召喚による大きなパンチ
魔人召喚アッパー	300	○	○	魔人召喚による大きなアッパー。ヒット時は続けざまに魔人召喚踏みつけで追撃されることもある
魔人召喚キック	300	○	○	魔人召喚による大きなキック
魔人召喚踏みつけ	300	○		魔人召喚による大きな踏みつけ
刀コンボA	200+100+500	○(※)	○	縦斬りのあとにキックをくり出し、大斬り払いに繋ぐコンボ。最後の一撃は威力があるが、ウィッチタイムが発動可能
刀コンボB	200+100	×	○	縦斬りと横斬りの基本的なコンボ。このあと、距離が近い場合は刀コンボCに、離れている場合は居合い斬りに連繋する
刀コンボC	100×6+500	○(※)	○	6連続の乱れ斬りから、逆突きに繋げる技。最後の逆突きはかなり離れていてもヒットするため注意が必要
居合い斬り	500	○		刀コンボBからの派生攻撃。溜めている時間はそれほど長くない
ダブル魔人パンチ	600	○	○	左右の魔人召喚パンチを同時にくり出す。ボタンアクションでカウンター可能だが、あえてカウンターせずにウィッチタイムを狙う手もある
百烈キック	200+25+25+25+150	×	○	高速で連続キックを浴びせる攻撃。最初の一撃を食らったあとでも、ボタンアクションでカウンターに移行するチャンスがある
召喚・ゴモラ	500	○	○	召喚されたゴモラによる噛みつき攻撃
召喚・ヘカトンケイル	500	○	○	巨大な腕を召喚し、左右の掌を叩き合わせる
召喚・マルファス	500	○	○	召喚された鳥魔獣が、ベヨネッタに向かって突進してくる
召喚・スコロペンドラ	500	○	○	ムカデ状の召喚獣が、ジャンヌの周囲を旋回しながら攻撃する
召喚・ファンタズマラネア	500	○	○	召喚された蜘蛛魔獣が、ジャンプしてベヨネッタを踏みつける
バイク突撃	500	○	○	【3戦目のみ】バイクに乗って体当たりしてくる攻撃。直線的に向かってくるだけなので、ウィッチタイムを発動しやすい
バイク銃撃	300	×	○	【3戦目のみ】バイクに乗った状態からの射撃。バイク搭乗時は距離が離れやすく、それだけ銃撃の使用率も高くなる
ミサイル投げ	500	×	○	【4戦目のみ】手を上げて合図を出したあと、ミサイルを落下させる。一度ボタンアクションで回避したあとは使用しなくなる

※最後の一撃のみウィッチタイム発動可能

難易度によって強さが異なることに注意

ジャンヌとの戦いは、物語中に4回発生。シナリオが進むごとに体力が増え、攻撃も強力なものとなる。この強さの違いを区別するため、本書では1戦目をジャンヌ1、2戦目をジャンヌ2という具合に記載している。ただし、難易度によっては、序盤から強力なジャンヌが登場することに注意。たとえばチャプター2のジャンヌ1戦目でも、難易度Hard以上ではジャンヌ2が登場するのである。なお、以降のシーン別攻略では、難易度Normalを基準として解説をしている。



難易度が変わっても見た目は変わらないが、中身は一変。体力が多くなり、本来ならば見られないような攻撃を立て続けにくり出してくる。

The only ones meddling are your hapless minions.
邪魔は 貴様の部下どもだ
—*Jeanne*—

召喚攻撃を回避しよう

シーン別攻略
対 ジャンヌ 2	チャプター 5	VERSE14

テンパランチアによって引き起こされた暴風雨の中、ジャンヌとの戦闘が開始される。ジャンヌの体力が一定量減るたびに戦場を移動していくが、ボタンアクションは発生しないので、戦闘だけに意識を集中して構わない。また、この戦闘はチャプター終盤に発生するため、事前に天使の武器を入手し、温存しておく手もある。杖や爪（赤、黒）など、一度のチャンスで大ダメージを与えられる武器があれば、いざというときの切り札になるだろう。

ジャンヌは接近戦を得意とし、手数の多さで圧倒してくるタイプ。こちらが連打で応戦しようとしても、要所で攻撃を弾かれて反撃を受ける。そのため、ジャンヌの攻撃をかわしてから、妖刀 修羅刃などで数発のコンボを当てるという戦い方が有効だ。この戦闘では、1戦目では使わなかった召喚攻撃にも注意が必要。ジャンヌとの間合いが離れていても、いきなり魔人召喚パンチや魔人召喚キックが飛び出してくる。ジャンヌが赤い光を発したときや、手を上に掲げたときは、召喚攻撃の合図なので確実に回避しよう。

戦闘チャート

1. 浮遊する足場の上で戦闘開始
2. ジャンヌの体力を3分の2以下まで減らすと、小さな岩盤上での戦闘へ移行する
3. ジャンヌの体力を3分の1以下まで減らすと、3つ目の足場に移行。ジャンヌの体力をゼロにすると勝利となる


召喚パンチや召喚キックの直前には、わかりやすい前兆動作がある。ロックオンでつねにジャンヌを視界に捉え、その動きに注目しよう。

バイク搭乗中がチャンス

シーン別攻略
対ジャンヌ 3	チャプター 12	VERSE8

落下しつつある軍用機の上で、ジャンヌとの再戦がくり広げられる。パンチやキック以外の召喚獣が呼び出されるようになり、それぞれ回避のタイミングが異なる点に注意したい。ジャンヌはこちらの攻撃を弾くことが多いが、チャプター9でキルゴア中佐を入手しているなら、多少強引に攻撃を仕掛けていくことも可能。とくに、ジャンヌが正面から歩いてくるときは、キルゴア中佐の攻撃ボタンの長押しによる砲撃がヒットしやすい。このとき使用するコンボは、の3連続コンボをはじめとする、前方に砲撃が飛んでいく技がベストだ。

戦闘中盤には、ジャンヌがバイクに乗って挑んでくる場面がある。このときのジャンヌは、バイク突撃とバイク銃撃という、2種類の攻撃しか使用してこない。バイク突撃は一直線に向かってくるだけなので、ウィッチタイムを簡単に発動できるビッグチャンスといえる。なお、2戦目と同じく、この戦闘でも天使の武器を持ち込める。直前にプロペラシャフトで戦闘が発生するので、そこで杖を奪っておくのが手軽だ。

戦闘チャート

1. 軍用輸送機、ヴァルキュリアの翼上で戦闘開始
2. 10000ダメージを与えると、ジャンヌがバイクに乗る
3. 5000ダメージを与えるとバイクを破壊できる。そのあと、ジャンヌの体力をゼロにすると勝利


ジャンヌの攻撃の中では、もっとも見切りやすいといえるバイク突撃。冷静に回避し、スティレットなどで追いかけて反撃を叩き込もう。

This will be taken care of in the manner I see fit.
私は 私のやり方でやる
—Jeanne—

ジャンヌとの最終決戦

ついに訪れた最終決戦でも、召喚攻撃を回避してウィッチタイムを狙うという基本は変わらない。3戦目の攻略でも紹介したようにキルゴア中佐が有効で、何度も戦ってきた経験を活かせば優位をキープできる。ただし、これまで以上に多彩な召喚獣が呼び出されるなど、新たな攻撃にも注意が必要だ。百烈キックやダブル魔人パンチといったカウンター可能な技は、確実に返り討ちにしてダメージを与えたい。

いくつかの戦場を転戦することになるが、どの場面でも戦い方を変える必要はない。ジャンヌの動きをよく見て対処していこう。ふたつ目のビル壁面では、ジャンヌが降らせてくるミサイルが厄介。一度ミサイル投げ返しをすると、以降ミサイル投げを使わなくなるので、早めにボタンアクションを決めたい。



ジャンヌが合図したあとミサイルが飛んでくる。ミサイルが激突するタイミングがつかみにくいが、回避コマンドはボタン連打でも成功する。

戦闘チャート

1	ビルの屋上で戦闘開始。最初はジャンヌ3戦目と同じパターンで攻撃してくる
2	ジャンヌに10000ダメージを与えると、ビル壁面での戦闘に移行。白い衣装のジャンヌに変化し、最終形態となる
3	さらに10000ダメージを与えると、ジャンヌがミサイルに飛び乗る。タイミングよくアクションボタンを押せば、ベヨネッタもミサイルに飛び乗る 360 ↑+Ⓐ　PS3 ↑+⊗
4	ミサイル上で戦闘。5000ダメージ与えるとミサイルがビルに激突しそうになるので、ボタンアクションで回避 360 ↑+Ⓐ　PS3 ↑+⊗
5	再びミサイル上での戦闘となり、さらに5000ダメージを与えると、屋上ガーデンでの戦闘に移行する
6	ジャンヌの体力をゼロにすると勝利

ボタンアクション技紹介

カウンター　百烈キック

発動条件 百烈キックを受ける瞬間にコマンド入力



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓑ連打
PS3 △+○→○連打

ジャンヌの蹴りを受け止めたあと、激しい蹴り合いに。ボタン連打によって勝敗が決まり、負ければベヨネッタが300のダメージを受ける。

回避　ミサイル投げ返し

発動条件 ミサイルがぶつかる瞬間にコマンド入力



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓨ+Ⓑ×3
PS3 △+○→△+○×3

ジャンヌが飛ばしてきたミサイルを掴んで投げ返すという豪快な技。そのあとはミサイルの投げ合いになるので、気を抜かずにコマンドを入力しよう。

カウンター　百烈召喚パンチ

発動条件 ダブル魔人パンチを受ける瞬間にコマンド入力



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓨ連打
PS3 △+○→△連打

ふたりの魔女による召喚パンチのラッシュ合戦。百烈キックと同じく、ボタン連打の数で勝敗が変わり、負ければベヨネッタが400ダメージを受ける。

I suppose coming here has given you a second wind.
そろそろ勘を取り戻したか
—Jeanne—

アウディティオ

フォルティトゥード

天界の偉大なる意思を司る、四元徳(カーディナルバーチュズ)と呼ばれる存在。巨大な顔からふたつの竜の首が生えており、大地を引き裂き溶岩を呼ぶほどの神力を持つ。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
チャプター1登場時	30000	0
チャプター2登場時	30000	0
チャプター4登場時	150000	10000(※)

※チャプタークリア時に獲得

Fortitudo
Auditio

FORTITUDO
Auditio

アウディティオ

カレッジ

フォルティトゥードと同じような外見だが、それに比肩するほどの力はない。チャプター10で対戦するほか、チャプター14のシューティングパートでもボスとして登場する。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	10000	1000

Courge
Auditio

COURAGE
Auditio

Who are you? And don't you dare say my long lost sister.
あんた何者？生き別れた姉かしら
—Bayonetta—

System
Bullet Arts
Enemies
Map
Secrets

攻撃データ（フォルティトゥード）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
回想シーン噛みつき	100	○	○	【チャプター1】最初に戦うときは、噛みつきの威力が低くなっている
教会首振り回し	500	×	○	【チャプター2】教会内で、竜の首を振り回して叩きつける攻撃
歩き攻撃	500	○	○	前進しながら、左右の首が噛みつき攻撃をしてくる。前進する足元に当たったときは、ダメージを受けずに吹き飛ばされるだけで済む
ジャンプ攻撃	500	○	○	小さくジャンプしてから、着地後に首での横薙ぎを左右連続で行なう
ジャンプ首突っ込み	500	×	○	小さくジャンプしてから、着地と同時に左右の首を地面に突き刺す
首突っ込み	500	×	○	その場で振りかぶり、左右の首を地面に突き刺す
踏みつけ	50	×	○	ベヨネッタが足元にいるときに、片足を振り上げて踏みつける
ダブル噛みつき	500	○	○	ふたつの竜の首を、同時に前方に突き出す。攻撃範囲はかなり広い
噛みつき	500～即死	○	○	竜の首による噛みつき。ヒット時は左スティックをすばやく左右に入力すると反撃できるが、入力が遅いと噛み砕かれてゲームオーバーとなる
下方噛みつき	500～即死	○	○	足元にベヨネッタがいるときに、竜の首が股下をくぐるようにして噛みついてくる。ヒット時の効果は、通常の噛みつきと同様である
下方爆発	100	×	○	股下にある額部分が発光したあと、大きな爆発を起こす
火炎弾	500	○	反射	竜の口から火炎弾を発射する。左右の竜の首が、交互に発射してくることもある
火炎ブレス	500	×	○	竜の口から、前方に火炎ブレスを吐き出す。フォルティトゥードの足元にいればブレスには当たらない
溶岩噴出	100	×	×	コロシアムの地面から溶岩を噴出させる
尻尾振り	500	×	○	横に一回転しながら、尻尾で攻撃してくる。フォルティトゥードの体力がゼロになったときに使用する尻尾振りは、攻撃判定がない
空中レーザー	500	×	○	両方の首で足場に噛みついたあと、本体が火炎のレーザーを発射
口からレーザー	500	×	○	【上空戦】フォルティトゥード本体の口から、レーザーを発射する
地面から尻尾突き出し	500	×	○	【上空戦】ベヨネッタの足元から、尻尾の先を突き出してくる
頭突き	500	×	○	【上空戦】顔面から突っ込んでくる攻撃。
炎をまとう突進	500	×	○	【上空戦】上空で炎をまとい、そのまますれ違うように突進してくる
空中からの踏みつけ	500	×	○	【上空戦】頭上に舞い上がり、一気に落下して踏みつける。直撃を受けなかった場合でも、近くにいると震動でよろめいてしまう
突進キック	200	×	○	【上空戦】空中で勢いをつけ、足先から突進してくる攻撃

攻撃データ（カレッジ）

[illegible]	[illegible]	ウィッチタイム[illegible]	[illegible]	[illegible]
歩き攻撃	500	○	○	前進しながら、左右の首が噛みつき攻撃をしてくる
ジャンプ攻撃	500	○	○	小さくジャンプしてから、着地後に首での横薙ぎを左右連続で行なう
ジャンプ首突っ込み	500	×	○	小さくジャンプしてから、着地と同時に左右の首を地面に突き刺す
ダブル噛みつき	500	○	○	ふたつの竜の首を、同時に前方に突き出す
火炎弾	500	○	反射	竜の口から火炎弾を発射する。空中で使用することもある
尻尾振り	500	○	○	横に一回転しながら、尻尾で攻撃してくる。カレッジの背後に回り込んだ際に使ってくることが多い
火炎ブレス	500	○	○	竜の口から、前方に火炎ブレスを吐き出す攻撃
踏みつけ	50	○	○	ベヨネッタが足元にいるときに、片足を振り上げて踏みつける
下方爆発	100	○	○	股下にある額部分が発光したあと、大きな爆発を起こす。足元にいるときは使用頻度が高く、ウィッチタイムも狙いやすい
上空からの突進	500	○	○	上空に羽ばたいたあと、ベヨネッタに向かって突進してくる
上空からの着地	500	○	○	上空に羽ばたいたあと、真下に落下する攻撃。直撃を受けなかった場合でも、近くにいると震動でよろめいてしまう

Those cretins fouled it all up again!
奴ら また下らぬ真似を！
—Jeanne—

安全地帯をうまく活用

シーン別攻略
対 フォルティトゥード | チャプター2 | VERSE10

教会に突っ込んできた竜の首との戦闘。教会内では、画面右側奥に安全地帯がある。戦闘開始直後に右前方へと移動し、突き当たりの壁際から攻撃すれば、安全にフォルティトゥードの体力を減らすことが可能。竜の首に接近しすぎると反撃を受けるため、銃撃やバレットクライマックスを使うといい。

教会が空中に持ち上げられたあとは、もう一方の竜の首も参戦してくる。教会右奥は安全地帯ではなくなるが、青い竜の首による噛みつきは当たらないため、そのままの位置で戦い続けて構わない。時間が経つにつれ、建物が破壊されて足場が狭くなっていくので、なるべく早く決着をつけたいところだ。

戦闘チャート

1	教会内に飛び込んできた竜の首と戦う
2	フォルティトゥードの体力が3分の2以下になると、教会が空中に持ち上げられ、もう片方の首も攻撃してくる
3	フォルティトゥードの体力が3分の1以下になると、教会が放り投げられ、火炎弾で破壊されそうになる
4	タイミングよくボタンアクションで教会から脱出 360 Ⓧ　PS3 □
5	ボタンアクションで教会を丸ごと投げつける 360 左スティック回転　PS3 左スティック回転

コロシアムでの死闘!

シーン別攻略
対 フォルティトゥード | チャプター4 | VERSE1

初めて戦うときはドゥルガーを入手していないため、溶岩の中で戦うのは避けたい。コロシアムに置かれた時空砂時計を使えば、足場を修復できる。なお、この戦闘では3回もロリポップボーナス(→P217)の機会がある。そこで無敵や攻撃力アップの効果を発生させれば、有利に戦闘を進められるだろう。



上空戦では、フォルティトゥードが頭突きをしてきた直後がチャンス。地面からの尻尾突き出しを警戒しつつ、連続攻撃を当てていこう。

戦闘チャート

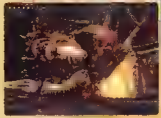
1	コロシアムで戦闘開始
2	フォルティトゥードに約30000ダメージを与えると、コロシアム外周へ移動してから溶岩噴出攻撃をしてくる
3	ボタンアクションで竜の首を引きちぎる 360 Ⓐで敵に接近➡Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打×3回 PS3 ✕で敵に接近➡△+○→□連打×3回
4	再びフォルティトゥードに約50000ダメージを与え、3と同様の手順でもう片方の首も引きちぎる
5	フォルティトゥードがコロシアムを破壊し、上空戦へ移行
6	フォルティトゥードの体力をゼロにすると、尻尾攻撃をしてくるので、タイミングよくボタンアクションでトドメを刺す 360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打 PS3 △+○→□連打

ボタンアクション技紹介

お仕置き

首投げ

発動条件 ダウン中、竜の首に接近



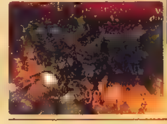
360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

ピヨリ状態となったフォルティトゥードを、背負い投げの要領で投げ飛ばす技。投げたあとも竜の首が近くにあるので、起き上がるまで追撃を加えよう。

クライマックス

大魔獣召喚・マルファス

発動条件 フォルティトゥードの体力がゼロ



360 尻尾攻撃時に Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 尻尾攻撃時に △+○→□連打

フォルティトゥードの尻尾を掴んで放り投げ、怪鳥マルファスを召喚。顔面を無残についばまれたフォルティトゥードに、岩石をぶつけて追い討ちする。

But perhaps this can be to my advantage.
だが 悪くない趣向だ
—Jeanne—

Temperantia
Auditio
TEMPERANTIA
Auditio

アウディティオ
テンパランチア

四元徳の中でも一際大きな体躯の持ち主。周囲にはつねに暴風が吹き荒れ、竜巻が起こっている。体に飛び乗ったときには、その巨大さをまざまざと見せつけられるだろう。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	210000	10000(※)

※：チャプタークリア時に獲得



Temperance
Auditio
TEMPERANCE
Auditio

アウディティオ
テンパランス

テンパランチアのように、顕現するだけで暴風を呼ぶほどの力はないが、それでも強大な神力に溢れている武闘派の天使。何度もベヨネッタの前に現われ、戦いを挑んでくる。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常戦闘時(チャプター10)	20000	1000
キャノン戦闘時(チャプター13)	100000	1500(※)

※：VERSEクリア時に獲得



What's the matter, sweetie? Afraid of something, are you!?
どうした 何を恐れている？
—Jeanne—

攻撃データ（テンパランチア）

[illegible]	[illegible]	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月の効果	[illegible]
バルカン砲	200	×	反射	【腕】指先からバルカン砲を発射する
足場破壊バルカン	200	×	×	【腕】ベヨネッタの頭上からバルカン砲を浴びせ、足場を破壊する
足場破壊フック	500	○	○	【腕】足場を掴まずにくり出す帯電パンチ
溜めパンチ	500	×	×	【腕】足場を掴んで拳に力を溜め、一気に殴りつけるパンチ
回転足場破壊パンチ	500	×	×	【腕】クライマックス発動時に使用される回転パンチ
光の矢	150	×	○	【コア】青い光の矢を4本作り出し、連続で突き刺す
コアフラッシュ	300	×	○	【コア】コアが光を放ったあと、強烈な放電で周囲を攻撃する
竜巻の蛇	200	×	×	【顔】口から竜巻の蛇を吐き出す
眼光弾	150	×	反射	【顔】両目からエネルギー弾を連射する
頭上から光弾	300	×	○	【顔】空中に無数の光の矢を打ち出し、ベヨネッタの頭上に落とす
回転レーザー	500	○	○	【顔】額の宝玉から太いレーザーを発射しつつ、頭部を回転させる
触手攻撃	500～即死	×	×	【顔】口からの触手に捕まった場合は、、左スティックをすばやく左右に入力して脱出しないと即死。脱出成功時は、テンパランチアがダウンする

攻撃データ（テンパランス）

[illegible]	[illegible]	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月の効果	[illegible]
バルカン攻撃	300	×	反射	指先からバルカン砲を発射する
フック	750	○	○	電撃をまとう強烈なパンチ。テンパランチアよりも攻撃力が高い
ビーム	600	×	○	両手を額に当て、縦か横に薙ぎ払うようにビームを照射する
眼光弾	300	×	反射	目からエネルギー弾を発射する。顔が足場に接近したときに使用する
ミサイル攻撃	200	×	○	【キャノン戦】遠距離から、直線的な軌道のミサイルを発射する
スペシャルビーム	1000	×	○	【キャノン戦】両手を額に掲げ、威力のあるビームを発射する
砲台破壊パンチ	500	×	×	【キャノン戦】窓ガラスや砲台を破壊するパンチ攻撃

敵の体を駆け回る戦闘

シーン別攻略　対テンパランチア　チャプター7　VERSE1

戦闘序盤は、暴風に舞う岩盤が足場となる。テンパランチアが足場を掴んだときに、指先に対して攻撃しよう。テンパランチアの腕や胴体に乗ったあとは、赤く光るコアを攻撃する。コアに密着して殴るとコアフラッシュの前兆が見えにくくなるため、魔人召喚パンチがギリギリ当たる程度の距離から攻撃するといい。最後に待つ頭部との対決では、回転レーザーを避けてウィッチタイムを発動させるほか、わざと口からの触手に捕獲されてダウンを狙う方法もある。



触手に捕獲されたら、すばやく左スティックを左右に入力。脱出に成功すれば、テンパランチアがダウンして一方的な攻撃チャンスが訪れる。

戦闘チャート

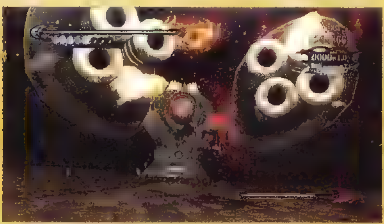
1. 暴風に舞う岩盤の上で戦闘開始
2. テンパランチアの腕に約40000ダメージを与えると、回転足場破壊パンチを使用してくるので、ボタンアクションで回避　360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○
3. 腕の付け根にあるコアを破壊し、ボタンアクションでテンパランチアの腕をもぎ取る　360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打　PS3 △+○→□連打
4. 2～3の手順をくり返し、もう一方の腕も破壊する
5. テンパランチアの体に乗り、胴体のコアを破壊していく（難易度Normal以下は3カ所、Hard以上は5カ所）
6. すべてのコアを破壊すると、頭部との戦闘になる
7. テンパランチアの体力をゼロにするとボタンアクションが可能になるので、大魔獣召喚でトドメを刺す　360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○

You've been cheating on me, haven't you? Someone else caught your eye?
浮気だったら 許さないわよ？
―Bayonetta―

顔面攻撃を叩き込め！

シーン別攻略　対テンパランス　チャプター10　VERSE5

テンパランチアとの戦闘とは異なり、広い足場を自由に移動できる。遠距離からの銃撃もヒットするが、あまりにもダメージが小さく時間がかかってしまう。時間短縮をはかりたいなら、テンパランスに接近して戦ったほうがいい。パンチをしてきたときは、回避してから拳を攻撃する。顔面が接近してきた場合は、両目から放たれるビームを警戒しつつ、顔面に攻撃を叩き込めばいい。ある程度ダメージを与えるとテンパランスがダウンするので、さらに顔面を追撃して一気に体力を奪い去ってやろう。



テンパランスに接近していれば、バルカン攻撃は避けなくても頭の上を通過していく。この隙にバレットクライマックスで集中射撃をしよう。

キャノン砲で天使退治

シーン別攻略　対テンパランス　チャプター15　VERSE8

ビルの外に現われたテンパランスに対し、キャノン砲で応戦するという特殊な戦闘。飛んでくるミサイルは撃ち落とすのが基本だが、砲台にいながら回避し、ウィッチタイムを狙ってもいい。テンパランスの体力をある程度減らすと、砲台破壊パンチを使用してくる。これによってキャノン砲が一台破壊されるので、残ったもう一台で攻撃を続けよう。なお、キャノン砲はボタンを押しっぱなしにするより、連打したほうが多く発射できる。一気に攻撃を畳み掛けたいときは全力でボタンを連打しよう。



両手を額に当てたあとにくり出すスペシャルビームは、戦場全域を攻撃する技。移動しても逃げられず、タイミングよく回避するしかない。

ボタンアクション技紹介

回避　パンチ回避

発動条件　回転パンチを受ける瞬間にコマンド入力



360　Ⓨ+Ⓑ
PS3　△+○

回転を加えたパンチを避けつつ、相手の腕に乗り込む技。発動対象は足場破壊パンチだけで、溜めパンチやフックに対しては使用できない。

カウンター　車両投げつけ

発動条件　車両の近くでコマンド入力



360　Ⓨ+Ⓑ
PS3　△+○

テンパランチアのフックを回避したあとのウィッチタイム中に使用可能。足場を渡って車両に近付き、テンパランチアに向けて思い切り投げつけよう。

クライマックス　大魔獣召喚・ヘカトンケイル①

発動条件　腕部コアの体力がゼロ



360　Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3　△+○→□連打

テンパランチアの片腕を引きちぎるという容赦ない攻撃。屈強な6本の腕に押さえつけられては、巨大なテンパランチアといえども抗うことはできない。

クライマックス　大魔獣召喚・ヘカトンケイル②

発動条件　テンパランチア本体の体力がゼロ



360　Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3　△+○→□連打

魔界の巨人が持つ6本の腕を召喚し、テンパランチアを殴りまくる。天使らしく威厳のあった顔が、見る影もなく変貌してしまうほどの乱打を浴びせる。

アウディティオ
ユスティジア

正義を意味する名を持ちながら、悪魔にも似た外見という異形の四元徳。いくつもの顔と触手が生えたその姿は、ベヨネッタの目から見ても「気持ち悪い」のひと言に尽きる。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	108000	20000(※)

※：チャプタークリア時に獲得

Iustitia
Auditio
IUSTITIA
Auditio

アウディティオ
ジャスティス

ジャスティスもまた、正義を意味する名を持つ天使である。ユスティジアは3本の首触手を持つが、ジャスティスには1本しかない。それゆえ、戦闘力も3分の1といえるだろう。



体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	12000	1500(※)

※：VERSEクリア時に獲得

Justice
Auditio
JUSTICE
Auditio

Mummy!
マミー！
—Cereza—

System
Bullet Arts
Enemies
Map
Secrets

攻撃データ（ユスティジア／ジャスティス）

首突進	400	○	○	首が一度後退したあと、勢いよく突進してくる
首叩きつけ	400	×	○	首を振り上げ、足場の上に叩きつける。直撃を受けなかった場合でも、近くにいると震動でよろめいてしまう
首連続叩きつけ	400	×	○	首を3回連続で叩きつける。この攻撃にもよろめき効果がある
触手叩きつけ	300	×	○	触手を振り上げ、足場に叩きつける攻撃
触手振り抜き	300	×	○	触手をくるりと回転させながら、広い範囲を薙ぎ払う
触手連続叩きつけ	300+300+300	×	○	触手を3回連続で叩きつける
触手ジャブ	300	×	○	首突進と同じように、直線的に触手を伸ばして攻撃する
触手挟み叩き	500	×	○	ふたつの触手でベヨネッタを挟むように叩きつける攻撃。顔の上に立って攻撃しているときにも使用してくる
落下弾	300	×	○	上空から岩を降らせる攻撃。岩の落下点には紫色のマークが出るので回避しやすい。首の上を移動中にも使用してくる
足場破壊攻撃	200+500	×	○	【ユスティジアのみ】触手と首の連続攻撃によって足場が破壊される。このとき、触手のダメージは200で、首のダメージは500となる
種飛ばし	200	×	○	【ユスティジアのみ】口から種を吐き出す。放置していると種から小さな触手が生えて攻撃してくるが、ダメージを与えれば破壊できる
触手噛みつき	300	×	○	【ユスティジアのみ】触手が突進してきてベヨネッタを飲み込む。攻撃範囲が広く、スピードも速いため注意が必要
酸ばら撒き	300	×	○	【ユスティジアのみ】触手の内部から、毒性の酸を噴霧する
粘液放出	0	×	○	【ユスティジアのみ】足場にトリモチ状の粘液を放出。触れると行動不能になるが、左スティックをすばやく左右に入力すると脱出できる
岩飛ばし	0	×	×	【ユスティジアのみ】クライマックス発動時に使用される岩石投げ攻撃。ボタンアクションに失敗してもダメージは受けない
回転刃	300	×	○	【首上移動時】首の上を回転しながら移動する刃。刃のタイプは2種類あるが、どちらも同じダメージである
触手降りぬき	300	×	○	【首上移動時】首上を移動するベヨネッタに対して、触手を振り回して攻撃してくる。視界の外から接近してくることが多い
触手フック	300	×	○	【顔の上】顔の上にいるベヨネッタに対して、触手をぶつけてくる

要注意攻撃

首突進



首触手の両目が光り、一度引っ込んだあとに真っすぐ突進してくる。ユスティジアの攻撃では唯一ウィッチタイム発動が可能なので、しっかり避けて反撃に繋げたい。

回転刃



首触手の上を走っていくと、前方から回転する刃が向かってくる。ジャンプで避けてもいいが、前方への回避アクションですり抜けたほうが、すばやく前進を続けられる。

粘液放出



トリモチ状の粘液を足場に付着させ、ベヨネッタの動きを封じる。時間が経つと消滅するが、かなり行動を制限されるので、隣の足場に飛び移ってしまってもいい。

触手噛みつき



植物の触手が攻撃してくるときは、直前に紫色の光を発する。おかげで攻撃を察知できるのだが、噛みつきやジャブは動きが速く、わかっていても当たってしまいやすい。

Whoa! Slow down, little one. I am not your mother.
ちょっと 私はママじゃないわ
—Bayonetta—

わざと落下する戦法も

ユスティジアとの戦いでは、3本の首触手を切り落とせば、最後のクライマックス技が発動可能になる。首触手にダメージを与えてダウンさせたあと、その首に飛び乗って走っていき、顔にダメージを与えるという流れを3回くり返せばいいということだ。

首触手にダメージを与える方法はいくつも考えられるが、もっとも確実なのは首突進を回避し、ウィッチタイムを発動させるというもの。キルゴア中佐を装備し、比較的安全な足場の端から魔人召喚パンチを当てるという戦法も悪くない。また、捕食回避をして足場に戻ったあとは、必ず落下弾が降ってくるという性質を利用する手もある。落下弾をかわしつつ首触手を殴り、すぐに足場から飛び降りれば、時間はかかるが反撃を受けずにダメージを与えられる。



アンブラン・クライマックス状態でキルゴア中佐を装備すると、魔人召喚パンチが遠くまで飛んでいく。巨大なボス相手に役立つ攻撃手段だ。

戦闘チャート

1	浮遊する小さな足場の上で戦闘開始
	足場から落ちたときは、ボタンアクションで捕食を回避し、足場に復帰する 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○
2	天使の顔を持つ首に約30000ダメージを与えると、首が気絶するので、跳び乗って本体に接近する
3	ユスティジア本体に到着したら、口から飛び出たコア部分にダメージを与え、首を切断する
4	1〜3の手順で、ふたつ目の首も切断する。ただし、首を気絶させるときにボタンアクションが必要となる 360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打　PS3 △+○→□連打
6	1〜3の手順で、3つ目の首も切断する。ただし、首を気絶させるときにボタンアクションが必要となる 360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打→Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打 PS3 △+○→□連打→△+○→□連打
7	ユスティジア本体が激しく光ったあと、体当たりをしてくるので、ボタンアクションでトドメを刺す 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○

ボタンアクション技紹介

回避　捕食回避

発動条件　捕食攻撃を受ける瞬間にコマンド入力



360 Ⓨ+Ⓑ
PS3 △+○

ベヨネッタが足場から落ちると、触手が大きく開いて噛みついてくる。しかし、ボタンアクションの入力に成功すれば、無傷で足場の上へ帰還できる。

クライマックス　岩石砕き①

発動条件　岩石落としを受ける瞬間にコマンド入力



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

2本目の首触手に十分なダメージを与えると、ユスティジアは岩石落としばかり使用してくる。その岩を迎撃し、同時に首触手を気絶させるという技だ。

クライマックス　岩石砕き②

発動条件　岩石落としを受ける瞬間にコマンド入力



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打→Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打→△+○→□連打

こちらは3本目の首触手を追い込んだあとに使用できる技。1回目と同様の動きだが、岩石が2発飛んでくるため、続けてコマンドを入力する必要がある。

クライマックス　大魔獣召喚・スコロペンドラ

発動条件　ユスティジアの体力がゼロ



360 体当たり時にⓎ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 体当たり時に△+○→□連打

魔界の大河に潜むムカデのような怪物、スコロペンドラを召喚。細長い体でユスティジアをがんじがらめにし、恐ろしい力で締めつけて圧殺してしまう。

Will you quit calling me "Mummy"!
マミーは やめなさい
—Bayonetta—

Sapienta
Auditio
SAPIENTIA
Auditio

アウディティオ
サピエンチア

水流を自在に操り、海を裂くほどの力は四元徳の名に恥じぬもの。慈愛に満ちた存在と考えられているが、大口を開けてベヨネッタに噛みつく攻撃は、無慈悲そのものである。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	100000	25000(※)

※：チャプタークリア時に獲得



Prudence
Auditio
PRUDENCE
Auditio

アウディティオ
プルーデンス

サピエンチアとほとんど変わらぬ巨体の持ち主。高層ビルのエレベーターシャフトという、彼にとっては狭すぎる空間に登場するためか、使用する攻撃の種類が極端に少ない。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	10000	2000(※)

※：VERSEクリア時に獲得



If there's two things I hate in this world, it's cockroaches and crying babies.
ゴキブリと泣き虫は大嫌いなの
--Bayonetta--

攻撃データ（サピエンチア）

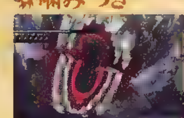
踏みつけ	300	×	○	【海上】足を振り上げ、海面に叩きつける攻撃。向きを変えながらくり出したり、中距離から接近しつつ叩きつけてくるケースもある
噛みつき	500		○	口を大きく開けてベヨネッタを捕らえ、噛み砕いてから吐き出す
踏み込み噛みつき	500	×	○	ベヨネッタと距離が開いているときは、一気に踏み込んでから噛みつく
両手叩きつけ	400	×	○	【海上】左右の前足を振り上げ、前方に倒れ込むように叩きつける
近距離ひっかき	300	×	○	【海上】顔の正面にいるベヨネッタを、手で振り払う攻撃
遠距離ひっかき	400	×	○	【海上】近距離ひっかきと同じような動作だが、遠距離時のほうがダメージが高くなっている
ボディープレス	200	×	○	【海上】海面でジャンプし、ベヨネッタを押し潰す
脚部火炎弾	100	○	反射	【海上】脚部の顔が口を開け、火炎弾を放出する
ミサイル	300	○	×	【海上】脇腹から3発のミサイルを発射する。このミサイルは、攻撃を当てることで破壊可能
マフラーボム	300	×		海面に浮かぶ機雷。渦巻き戦のときにも大量に流れてくる
間接ホーミング弾	100	○	反射	【海上】脚部から大量の小型ホーミングミサイルを発射する
尻尾攻撃	100	×	○	【海上】ベヨネッタが後方にいるときに、尻尾を振るって攻撃してくる
潜水噛みつき	500	×	○	【海上】海に潜り、真下から噛みついてくる。ベヨネッタの動きを先読みした位置に現われることもあるので注意
ジャンピングダイブ	400	×	○	【海上】潜水後、大きくジャンプして体ごとのしかかってくる
遠距離レーザー	100	○	○	【大渦戦】4つの触手から同時にレーザーを発射する
近距離レーザー	200		○	【大渦戦】ベヨネッタの正面に触手が現われ、至近距離からレーザーを発射する
近距離叩き	300	×	○	【大渦戦】左足を振り上げて叩きつける
火炎弾	500	○	反射	【大渦戦】サピエンチア本体の口から火炎弾を発射する

攻撃データ（プルーデンス）

近距離叩き	300	○	○	左右の腕を振り上げ、近距離にいるベヨネッタに叩きつける
噛みつき	500	○	○	口を大きく開け、ベヨネッタに噛みつく

要注意攻撃

噛みつき



大きく口を開けるという前兆動作があるものの、噛みつくタイミングを見誤ると食らってしまう。顔の正面にいなければ当たらないので、横方向に逃げると安全。

ミサイル



サピエンチアの脇腹から射出されるミサイル。移動だけでは避けきれないので、回避アクションでかわそう。マハーカーラの月で弾き返せない、珍しい攻撃でもある。

ジャンピングダイブ



背ビレを海面に出したまま泳いだあと、勢いよくジャンプしてベヨネッタに体当たりをする。背ビレが見えてから攻撃が終わるまで、右か左へ移動し続ければかわせる。

近距離レーザー



海中の渦に巻き込まれたあとに使ってくる攻撃。いきなり目の前に触手が現われ、太いレーザーを発射する。右か左に大きくジャンプし、レーザーの範囲から逃れよう。

Well, a crying baby cockroach would be truly terrible....
泣きゴキブリなんて最悪
—Bayonetta—

ボタンアクションが重要

シーン別攻略
対サピエンチア | チャプター13 | VERSE1

サピエンチアの脚部についた顔を攻撃するときは、ミサイルや脚部火炎弾をかわしてウィッチタイムを狙うと安全性が増す。顔は少し高い位置にあるので、ジャンプして打撃を叩き込んでいこう。サピエンチアの頭部に対しては、ジャンピングダイブ後に海中から出現したところを一気に攻めればいい。大渦に引きずり込まれたあとは、とにかく接近しなければ手が出せない。2種類のレーザーを回避しつつ距離を詰めていこう。サピエンチアに密着して攻撃してもいいが、安全にいくなら距離をとって狙撃という手もある。



大渦戦でサピエンチアから少し離れた位置にいれば、火炎弾以外の攻撃が当たらないため、銃撃などで安全にダメージを与えられる。

戦闘チャート

1	海上で戦闘開始。脚部についている顔(体力5000)をひとつずつ破壊していく
2	4本の脚部にある顔をすべて破壊すると、ボタンアクションでファンタズマラネアを召喚できる 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○
3	ボタンアクションで、サピエンチアを誘導。サピエンチアが飛び跳ねたときはカウンター入力で抑えつける 360 ←または→+Ⓧ連打(敵が跳ねたらⓎ+Ⓑ) PS3 ←または→+□連打(敵が跳ねたら△+○)
4	サピエンチアの顔を攻撃し、約40000ダメージを与えると、ボタンアクションでファンタズマラネアを召喚できる 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○
5	再びボタンアクションでサピエンチアを誘導。サピエンチアが2回飛び跳ねることに注意 360 ←または→+Ⓧ連打(敵が跳ねたらⓎ+Ⓑ) PS3 ←または→+□連打(敵が跳ねたら△+○)
6	サピエンチアが水流を巻き起こし、大渦戦へ移行
7	サピエンチアの体力をゼロにし、ボタンアクションでトドメを刺す 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○

背水の陣で攻め続けろ!

シーン別攻略
対 プルーデンス | チャプター15 | VERSE14

プルーデンスは、イザヴェルビルのエレベーターシャフトに登場。ここでは、背後から迫ってくる爆炎に飲み込まれないよう、前進しながら戦う必要がある。プルーデンスはある程度ダメージを受けるたびに後退していくので、手を休めずに攻め立てていこう。噛みつきや叩きつけをうまくかわせない場合は、アクセサリーにセレーネの光を装備するといい。魔力やダメージと引き換えではあるが、ウィッチタイムを発動して確実な反撃チャンスを獲得できる。

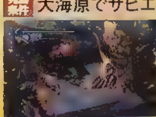


強敵と爆炎の挟み撃ちという危険な戦闘。回避アクションでウィッチタイムを狙いたいが、うまく成功しないときはセレーネの光を使おう。

ボタンアクション技紹介

クライマックス　大魔獣召喚・ファンタズマラネア①

発動条件　大海原でサピエンチアがダウン時



360 Ⓨ+Ⓑ
PS3 △+○

マダムバタフライの力でサピエンチアを抑えつけ、強引に召喚魔獣の口元へ誘導。途中で失敗すると、サピエンチアの体力が回復して仕切り直しとなる。

クライマックス　大魔獣召喚・ファンタズマラネア②

発動条件　サピエンチアの体力がゼロ



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

瀕死となったサピエンチアが、蜘蛛の巣に捕獲される。そこへファンタズマラネアの子供たちが無数に出現し、サピエンチアの肢体を貪り食ってしまう。

System　Bullet arts　Enemies　Map　Secrets

You've got to be a strong little one to survive in a place like this.
こんな所で良く生きていたものね
—Bayonetta—



ルーメンの賢者

ファーザーバルドル

ルーメンの賢者の生き残りにして、かつて魔女狩りを扇動した張本人。自らが歴史の観測者となり、ジュベレウスの復活によって、新たな宇宙を創造するという野望を持つ。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	24000	30000(※)

※：チャプタークリア時に獲得

You're not from Vigrid, are you little one? Where are you from?
チビ助 あんた どこから来たの？
—Bayonetta—

攻撃データ

横斬り	200	×	○	単発の横斬り。剣を構えてから攻撃までが遅く、見切りやすい
縦斬り	200	×	○	単発の縦斬り。剣を構えてから攻撃までが遅く、見切りやすい
剣コンボA	100+100+300	○(※)	○	横斬り、斬り上げ、回転斬りを連続でくり出すコンボ。3発目の回転斬りのみ、ウィッチタイム発動が可能となっている
アッパー	0	×	○	剣を振り上げ、ベヨネッタを宙に浮かせる。この攻撃自体のダメージはゼロで、空中3連コンボに連繋されるまえに回避すれば被害はない
空中3連コンボ	100+100+200	×	○	剣を左右に振るったあと、縦斬りで地面に叩きつける
回転斬り	100	×	○	その場で回転しながら周囲を剣で薙ぎ払う
突進	200	×	○	魔法陣を描き、それを突き破るようにして突進してくる
火柱	100	×	○	3回連続で、ベヨネッタの足元から溶岩が噴き出す
レーザー	200	×	○	右手を上に掲げたあと、正面にレーザーを発射する
火球連撃	100	×		9発の火球を作り出し、連続的にぶつけてくる
捕縛弾	0	×	○	ダメージはないが、捕縛効果のある球体を発射。捕まったときは、左スティックを左右にすばやく入力すると脱出できる
衛星レーザー	500	×	×	宇宙空間の衛星に指令を出し、レーザーを照射させる。着弾まえにジャンプで別の足場に飛び移れば回避できる
剣コンボB	100+100+100	○(※)	○	【ゴモラ撃退後】ベヨネッタの前後を往復するように、突進しながら攻撃する。3段目は攻撃判定が長めに発生する回転斬りなので要注意
メテオ・散弾	200	×	○	【ゴモラ撃退後】足場全体に、大量の小さな隕石を降らせる
メテオ・巨大隕石	500	×	○	【ゴモラ撃退後】メテオ・散弾のあとに、大きな隕石が降ってくる
高層ビル投げ	500	×	×	【ゴモラ撃退後】高層ビルをぶつける技で、ボタンアクションで反撃できる
衛星落とし	500	×	×	【スコロペンドラ撃退後】衛星をぶつける技で、ボタンアクションで反撃できる

※コンボの1段目と2段目はウィッチタイム発動不可

要注意攻撃

衛星レーザー



軍事衛星から照射されたレーザーが、ベヨネッタの真上から降り注ぐ。逃げずにいると確実にダメージを受けるので、ボタンアクションでほかの足場へと飛び移ろう。

アッパー～空中3連コンボ



ベヨネッタを空中に打ち上げ、さらに空中3連コンボで追い討ちしてくる。アッパー自体にダメージはなく、追撃をエアダッヂなどで回避できれば無傷で切り抜けられる。

火球連撃



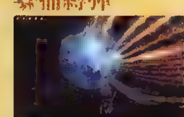
大量の火球を発生させてぶつけてくる攻撃。火球の配置パターンは複数あるが、どのケースでもベヨネッタを正確に狙って飛んでくるため、回避を連発して逃げよう。

レーザー



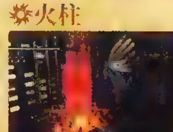
右手から直線的なレーザーを発射する攻撃。いきなり目の前で出されると、避けきれないことが多い。バルドルが右手を掲げる前兆動作を、見逃さないようにしたい。

捕縛弾



水色の球体に当たると、閉じ込められて動きを封じられる。一度避けても、軌道を曲げて追いかけてくることに注意。球体に攻撃を当て、破壊してしまうのがいちばんだ。

火柱

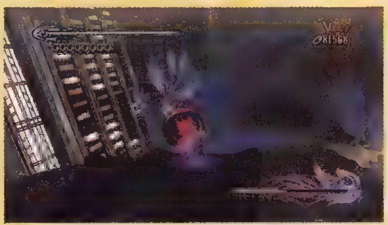


バルドルの左手が一瞬光ったあと、ベヨネッタの足元から火柱が噴き出す。火柱は3連続で噴き上がるため、1発避けても安心せず、そのあともしっかり回避するように。

魔女と賢者、宿命の対決

右チャートからもわかるとおり、バルドルは召喚獣を撃退する力を持ち、その際に体力を全回復させてしまう。この回復を阻止することはできず、素直に3回体力ゲージを尽きさせるしかない。1回目の回復をしたあとは、剣コンボBやメテオを使用するようになるので、攻撃パターンの変化に注意しよう。

バルドルは、接近戦では絶え間ない斬撃をくり出し、遠距離戦でもレーザーや火球といった避けにくい攻撃を多く持つ。しかも、ウィッチタイムを発動可能なのは、剣コンボの3段目以降のみだ。ウィッチタイムを狙わず、悪因悪果の数珠による反撃を活用してもいいだろう。また、ドゥルガーの回転攻撃（属性変更）を連続でくり出し、バルドルを怯ませ続けたままダメージを与えるという戦法もある。



衛星レーザー回避後、バルドルが来るまで少し時間がある。キルゴア中佐で狙撃したり、ドゥルガーの長押し攻撃を置いておくと効果的。

戦闘チャート

1	浮遊する足場の上で戦闘開始
2	敵体力をゼロにしたあと、ボタンアクションでゴモラを召喚 360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打　PS3 △+○→□連打
3	ゴモラが撃退され、敵体力が全回復して戦闘再開
4	敵体力をゼロにしたあと、ボタンアクションでスコロペンドラを召喚 360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打　PS3 △+○→□連打
5	スコロペンドラが撃退され、敵体力が全回復して戦闘再開
6	敵体力をゼロにしたあと、ボタンアクションでルージュを発射 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○
7	ベヨネッタが放ったルージュの弾丸を操作し、ファーザーバルドルの眉間に命中させる

ボタンアクション技紹介

回避

高層ビルカウンター

発動条件 高層ビルがぶつかる瞬間にボタン入力



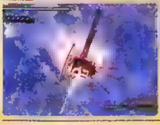
360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

高層ビルをまるごと引き抜き、ベヨネッタにぶつけてくるバルドル。それを頭突き一発で跳ね返すベヨネッタも、バルドルに引けを取らない豪快さだ。

回避

衛星カウンター

発動条件 衛星がぶつかる瞬間にボタン入力



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓨ+Ⓑ×3
PS3 △+○→△+○×3

レーザーを発射していた宇宙衛星を故障させ、そのまま地球に落下させる攻撃。ボタンアクションでの投げ合いになるので、最後まで気を抜かないこと。

クライマックス

大魔獣召喚

発動条件 ファーザーバルドルの体力がゼロ（1回目、2回目）



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

これまで数々の強敵を屠ってきた召喚魔獣、ゴモラとスコロペンドラが、いとも簡単に撃退されてしまう。バルドルの恐ろしさを思い知らされる演出だ。

クライマックス

ルージュの弾丸

発動条件 ファーザーバルドルの体力がゼロ（3回目）



360 Ⓨ+Ⓑ
PS3 △+○

胸元から取り出したルージュを銃で発射。このあと、ルージュの弾丸を操作してバルドルの眉間へと導く。ガラスの破片をかわしながら眉間を目指そう。

I want to go home!
もう お家帰る！
—Cereza—

Jubileus

Dea



ジュベレウス

デア

バルドルの策により現世に復活した神。天の意思そのものが具現化した存在であり、宇宙を支配するに相応しい力を持つ。ただひとりの魔女が立ち向かうには強大すぎる敵だ。

体力と獲得ヘイロウ

タイプ	体力	ヘイロウ
通常	110000	100000(※)

※：VERSEクリア時に獲得

Come now little one. I'll help you out of here, but that's all.
おいで チビ助 ここから出してあげるわ
—Bayonetta—

攻撃データ

パンチ連撃1発目～2発目	300	×	○	ベヨネッタの頭上からパンチを叩き込んでくる
パンチ連撃3発目	500	○	○	パンチは3連続でくり出され、3発目のみウィッチタイム発動が可能
ロイヤルティーズ召喚	200	○	○	召喚されたあと、ベヨネッタの周囲を浮遊しながら、突進攻撃を仕掛けてくる。攻撃してダウンさせると、追い討ち(パンサーシュート)が可能
髪の毛から火炎弾	500	○	反射	髪の毛についている顔が、口から火炎弾を発射する
髪の毛から凍結弾	500+凍結効果	○	反射	髪の毛についている顔が、口から凍結弾を発射する
髪の毛から雷撃弾	100	×	○	髪の毛についている顔が、口から電撃弾を発射。着弾すると、そこから複数の電流が地面を伝ってくる
降り注ぎ火炎弾	200	×	[illegible]	頭上から小さな火炎弾が大量に降ってくる
降り注ぎ氷塊弾	200	×	○	頭上から小さな氷の弾が降ってくるが、凍結効果はない
降り注ぎレーザー	100	×	○	頭上からレーザービームが複数放射される
火の鳥	100	×	○	炎が鳥の形に変化し、ベヨネッタに向かって突進してくる
火柱	100	×	[illegible]	【溶岩エリア】ベヨネッタの足元から、溶岩が噴き出す
炎竜	200	×	○	【溶岩エリア】蛇のような炎が、溶岩から飛び出してくる
ツララ	100×多段	×	○	【凍土エリア】ツララが落下してくる
氷柱突き刺し	100+凍結効果	×	×	【凍土エリア】青い光が差した直後、足元から氷柱が突き出てくる
巨大氷塊	200+ぺちゃんこ効果	○	○	【凍土エリア】凍結した地面から、氷塊が発生して転がってくる
[illegible]	500	○	○	【竜巻エリア】ベヨネッタがいる地点に光が集まり、雷撃が落ちる
光の矢	150	×	○	【竜巻エリア】青い光の矢を4本作り出し、連続で突き刺す
ミニコスモ	100+子供化効果	×	×	【最終モード】ホーミング性能の高いコスモ弾を3つ発射。食らうとしばらくセレッサの姿になり、移動することしかできなくなる
ブラックホール	即死	×	×	【最終モード】ブラックホールを生み出し、ベヨネッタを引きずり込む即死攻撃。吸引力が強いため、事前に察知して避難する必要がある
叩きつけ	500	×	×	【髪の道発生後】髪の上にいるベヨネッタを掴み、地面に叩きつける。髪の上から落とされることが多いため、しっかり回避したい
ストレートパンチ	500	×	○	【髪の道発生後】髪の上にいるベヨネッタに対してパンチをくり出す

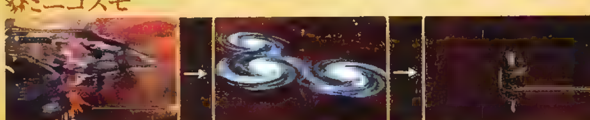
要注意攻撃

ブラックホール



すべての髪の毛が同時に地面に刺さったら、ブラックホールの合図だ。中央に吸い込まれるとゲームオーバーなので、すぐさまビーストウィズインかクロウウィズインで逃げよう。

ミニコスモ



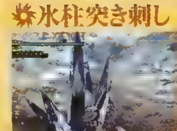
ベヨネッタを子供化させてしまう脅威の攻撃。高いホーミング性能を持つが、空中にいれば当たらない。2段ジャンプからのクロウウィズインで滞空時間を稼ぐといい。

ロイヤルティーズ召喚



ベヨネッタの近くをうろつく目障りな敵。何度でも復活するが、放っておくと攻撃チャンスに邪魔をされることも。手の空いたときに、こまめに攻撃して排除しておこう。

氷柱突き刺し



凍土のエリアで使用される攻撃。1発受けると、巨大氷塊との連繋により、大ダメージに繋がることも。前兆として地面が青く光るので、ジャンプして回避しよう。

A single tear and you'll be crying alone. Got it?
泣いたら置いてくから いいわね？
—Bayonetta—

各種装備を活用すべし

シーン別攻略		
対ジュベレウス	エピローグ	VERSE6

ジュベレウスが作り出した球体空間での戦闘。ジュベレウス本体は手の届かない位置に浮かんでいるため、髪の毛を攻撃してダメージを与えていこう。戦闘が進むにつれて、さまざまな地形のエリアへ飛ばされることになる。ドゥルガーやオデットを地形に合わせて装備し、余計なダメージを防ぐように。終盤戦では、ジュベレウスがブラックホールやミニコスモを連発してくる。これらの危険な攻撃は回避に専念し、パンチ連撃をしてきた拳に反撃を当てていくといい。パンチ連撃の3発目を回避してウィッチタイムを発動すれば、一気にダメージを与えられる。



ジュベレウスは体が大きいぶん、攻撃の当たる部位が多い。キルゴア中佐で魔人召喚パンチを飛ばすと、位置によって多段ヒットすることも。

戦闘チャート

1	球形の戦場で戦闘開始。ジュベレウスに20000ダメージを与えると、溶岩の戦場に移行する
2	4ヵ所に突き刺さった髪を撃破すると、地形が崩壊。ジャンプで足場を渡り、ジュベレウスを攻撃してダウンさせる
3	ジュベレウスがダウンから復帰後、凍土の戦場に移行
4	4ヵ所に突き刺さった髪を撃破すると、地形が崩壊。ジャンプで足場を渡り、ジュベレウスを攻撃してダウンさせる
5	ジュベレウスがダウンから復帰後、竜巻の戦場に移行
6	7ヵ所の髪を撃破すると、足場の配置が変化。ジャンプで足場を渡り、ジュベレウスを攻撃してダウンさせる
7	ジュベレウスがダウンから復帰後、球状の戦場に戻り、ジュベレウスが最終モードに移行する
8	ジュベレウスの体力が残り少なく(約12000)なると、ボタンアクションで髪の道を召喚できる 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○
9	ジュベレウスの体力をゼロにし、ボタンアクションでトドメを刺す。このときゲージを最大まで上げられると1万ヘイロウ獲得できる 360 Ⓨ+Ⓑ　PS3 △+○

灼熱の太陽に突っ込め!

シーン別攻略		
対ジュベレウス	エピローグ	VERSE6

究極召喚でクイーンシバに殴られたジュベレウスは、宇宙空間から太陽へ向かって吹っ飛んでいく。それを傍観していればいいわけではなく、惑星をすべて回避して確実に太陽へ突っ込むよう、ジュベレウスの軌道を操作しなければならない。惑星にぶつけてしまうと、ジュベレウスが体勢を立て直してゲームオーバーとなるため、しっかり避けていくこと。

ジュベレウスを太陽に放り込んだあと、エンドロールが流れ出すが、まだやり残したことがある。女神像が地球へ落下するのを防ぐため、宇宙空間で粉々に叩き割るのだ。ここでは敵の妨害などは入らないので、思う存分好きな武器で攻撃すればいい。ただし、女神像の一部でも残っているとクリアにならないので、破片を見逃さず確実に破壊していこう。

ボタンアクション技紹介

クライマックス　髪の道召喚

発動条件 ジュベレウスの体力が減少



360 Ⓨ+Ⓑ
PS3 △+○

髪の毛を束ねて巨大な道を作成。その道を上りきると、さらにコマンド入力が発生。ジュベレウスの動きを封じて顔面を殴りまくるチャンスが到来する。

クライマックス　究極召喚・クイーンシバ

発動条件 ジュベレウスの体力がゼロ



360 Ⓨ+Ⓑ→Ⓧ連打
PS3 △+○→□連打

クイーンシバの攻撃は、魔性のキスを込めた、超特大のパンチ。連打ゲージを最大まで溜めると、ビッグバンボーナスとして1万ヘイロウ獲得できる。

System / Bullet arts / Enemies / Map / Secrets

This is probably how you got lost to begin with.
だから迷子になるのよ
—Bayonetta—



Map

マップ攻略編

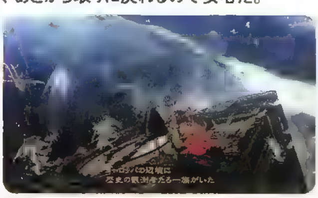
MAP

マップ攻略

ベヨネッタが挑む合計20のチャプターでは、さまざまな敵や仕掛けが待ち受けている。隠された重要アイテムや、アルフヘイムの入り口などを見逃さないよう、しっかりチェックしながらチャプターを踏破していこう。

攻略の流れ

ここからは、ベヨネッタが進んでいくチャプターについて、詳細なマップ情報と攻略手順、必要なデータを紹介していく。各チャプターの掲載ページは右のとおり。初めてプレイするときは、プロローグからエピローグまで、順にクリアしていくことになる。チャプター開始まえには難易度を変更でき、本攻略では全難易度のデータを掲載している。プレイ中の難易度に合わせて、必要な情報を読み取ってほしい。また、チャプターセレクト画面からは、クリア済みチャプターにも再挑戦できる。取り逃がしたアイテムがあっても、あとから取りに戻れるので安心だ。



プロローグのまえに、「魔女狩り」と題された章をプレイすることになる。この章はイベント戦闘のみで、アイテムなどは手に入らない。

◉攻略チャプターリスト

アルフヘイムについて

チャプタープレイ中、金色に輝く魔法陣に入ると、アルフヘイムと呼ばれる特殊な空間へワープできる。アルフヘイムでは特別なルールの戦闘が発生し、それをクリアすればウィッチハートのかけらなどの有用なアイテムが手に入る。ただし、アルフヘイムではアイテムが使えないうえ、一定回数のダメージを受けると失敗となることに注意。右ページでは、特殊ルールの内容と、その対処法をまとめている。



画面左上に、受けられるダメージの回数が表示される。また、アルフヘイムでは、制限時間内に目的を達成できなかった場合も失敗となる。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Don't worry, it's always scary the first time you see them.
奴らは初めて？ 心配ないわよ
—Bayonetta—

アルフヘイムのルール

トーチャーアタックで殺せ

決められた回数だけ、トーチャーアタックで敵にトドメを刺したうえで、出現する敵を全滅させるのが目的。回避アクションを多用して魔力ゲージを補充し、早めに規定回数をクリアしたほうがいい。

ウィッチタイム無効

敵の攻撃を回避しても、ウィッチタイムが発動しないというルール。魔女の力に頼らず、普通に戦って敵を全滅させよう。もともとウィッチタイムが無効の難易度∞Climaxでは、ルールなしの戦闘となる。

ウィッチタイム中に殺せ

ウィッチタイム中の攻撃以外は、すべて弾かれてしまう。時間がスローになっているあいだに、可能な限り強力な攻撃を叩き込もう。このルールのときは、難易度∞Climaxでもウィッチタイムが発動できる。

霊体戦闘

ベヨネッタの肉体を戦場に置いたまま、霊体となって戦うというルール。セレッサを守りながらの戦闘と同じように考えていい。敵は霊体のベヨネッタを狙ってくるため、本体から離れた場所で戦うこと。

ウィケッドウィーブで殺せ

通常攻撃はすべて弾かれてしまうため、敵から離れてコンボ前半の技を出し、ウィケッドウィーブだけを当てよう。魔力があるときは、いきなり魔人召喚パンチを出せる鉄山靠のテクニックが便利だ。



手軽にウィケッドウィーブを出せるコンボを使いたい。P80からのコンボリストを確認しよう。

パンチ & キック制限

パンチとキックの回数が制限されており、規定回数を越えるとボタンを押しても攻撃が出なくなる。妖刀 修羅刃の居合い斬り(溜め2段階)などの強力な攻撃を使い、攻撃回数を節約しなければならない。



バレットクライマックスは、全弾当てても1撃と見なされる。ダメージ効率が高くオススメの技だ。

天使の武器で殺せ

ドロップ武器以外は通用しないという戦闘。戦場には杖や弓といった武器が落ちており、それを拾って使用しても、またすぐに補充される。杖の回転攻撃を連発していれば、比較的容易にクリアできる。



ビラブドのように動きの遅い相手には、遠距離から弓の攻撃を連射するという戦法も非常に有効だ。

空中に居続けろ

一定時間、地面から離れていることが目的という特殊ルール。クルセドラで敵を引き寄せつつジャンプをくり返すのがもっとも簡単なクリア方法。ウィッチフロートやクロウウィズインも時間稼ぎになる。

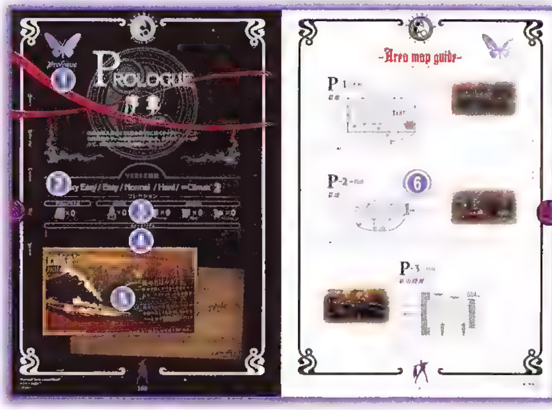


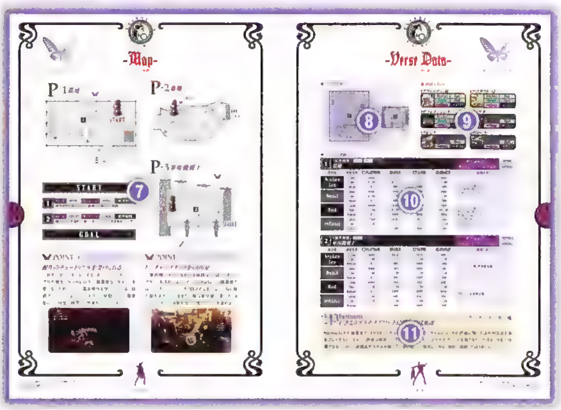
大型の敵が相手でも、ダメージを与えて装甲を完全に破壊したあとなら、クルセドラで引き寄せられる。

Oh yes. Your kind invitation. I do hope you've prepared desert as well.
おもてなしなら デザートはあるかしら
—*Bayonetta*—

マップ攻略ページの見方

マップ攻略ページでは、チャプターごとに必要となる情報を掲載している。エリアマップガイドでは、エリアの繋がりと破壊物の有無が把握できる。チャプターの進み方やアイテムの位置を知りたいときは、マップ攻略を確認しよう。リザルト条件と出現する敵の種類は、VERSEデータとしてまとめている。





❶ **チャプタータイトル**
チャプターの番号と章題

❷ **VERSE総数**
チャプターの難易度ごとのVERSE総数を記載

❸ **コレクション**
実績またはトロフィーの獲得に関わる要素と、各難易度で出現する魔女カラスの数をまとめている。アイコンの種類については、このページの左下を参照

❹ **重要入手アイテム**
天使の歌声、ウィッチハートのかけら、ムーンパールのかけらについて、入手できるエリアをまとめている

❺ **ルカの手記**
ルカの視点から、各チャプターの物語を追った手記

❻ **エリアマップガイド**
そのチャプターで訪れるマップの一覧。エリア内にある破壊物の名称を併記している。また、マップの把握に役立つよう、地形や風景のわかる画面写真も掲載している

❼ **マップ攻略**
各マップの攻略。マップ上のアイコンの種類は、このページの左下を、攻略チャートと魔女カラスデータについては右ページを参照。なお、マップ上に攻略ポイントアイコンがある場合、その場所についての詳細な解説を同ページ内で行なっている。攻略ポイントの番号同士は対応しているため、参考にしてほしい

❽ **VERSEエリアマップ**
VERSEの発生する地点を表わしている。地図上の番号は、攻略番号と対応している

❾ **出現エネミー**
そのチャプターに出現する敵の一覧。出現する難易度は色付きで、出現のない難易度は暗く表示している。また、敵データ大全編における掲載ページも併記している

❿ **VERSE評価一覧**
各VERSEのリザルト評価条件と、出現する敵を一覧でまとめたもの。アルフヘイムの場合は、戦闘のルールや制限時間も記載している

⓫ **プラチナ攻略**
そのチャプターでプラチナアワードの獲得を目指すための情報

◉アイコンの種類

アイコン	種類	アイコン	種類
1-5	マップ番号		魔女の棺
1	攻略番号		アントニオの手記
START	チャプタースタート地点	N	魔女カラス(Normalで出現)
GOAL	チャプターゴール地点	H	魔女カラス(Hardで出現)
Shop	ゲイツ オブ ヘル(ロダンの店)	∞	魔女カラス(∞Climaxで出現)
3	アルフヘイム	①	攻略ポイント

◉攻略チャートの見方



❶ 攻略番号
攻略の順序を、数字とアルファベットで表わしたもの。攻略マップ、およびVERSEエリアマップ上の番号と対応しており、数字の地点では戦闘が発生する

❷ VERSE番号
難易度Easy以下と、Normal以上ではVERSE数が違っているため、両方のVERSE番号を併記している。なお、難易度は略して表記しており、「VE／E」はVeryEasyとEasy、「N／H／∞」はそれぞれNormal、Hard、∞Climaxに対応した番号であることを示す

❸ 戦闘区分
フリー戦闘：敵を無視して進める場合や、戦闘を発生させずに進める場所
結界戦闘：天使の結界が現われ、敵を全滅させなければ進むことができない戦闘
アルフヘイム：アルフヘイムに入ることで発生する戦闘

❹ 行動内容
チャプターを進めるために必要な行動や、戦闘の発生条件などを記述している

◉魔女カラスデータの見方



❶ 出現難易度
その魔女カラスが出現する難易度。Easy以下では、魔女カラスは一切出現しない

❷ 魔女カラス番号
魔女カラスに付けられた番号。ゲーム内のコレクトファイルで閲覧できる番号と対応しており、No.51〜No.101までの全51匹となっている

❸ 敏感アイコン
歩いて近付いても、一定距離で逃げてしまう魔女カラスには、このアイコンを表示している。ビーストウィズインで一気に距離を詰めて捕まえよう

❹ 出現位置情報
魔女カラスがいる場所の説明や、特殊な捕獲方法が必要な場合の解説。基本的な魔女カラスの捕獲方法についてはP37参照

❺ 魔女カラス写真
魔女カラスがいる場所の画面写真

◉VERSE評価一覧の見方



❶ 攻略番号と戦闘区分
攻略番号は、VERSEエリアマップ上の数字と対応。戦闘区分については上記「攻略チャートの見方」内の同項目を参照。また、戦場となるエリアの名称とマップ攻略ページにおいてのマップ番号も記載している

❷ VERSE番号
難易度Easy以下と、Normal以上ではVERSE数が違っているため、両方のVERSE番号を併記している

❸ 難易度別リザルト条件
各難易度ごとの、リザルト条件をまとめたもの。記載している数値を上回ると、対応するメダルを獲得できる。なお、ブロンズの条件を下回った場合は、ストーンメダルを獲得する

❹ 出現エネミー
そのVERSEで出現する敵をまとめたもの。難易度によって出現する敵がまったく異なるというケースもある。また、アルフヘイムにおいてのクリア条件に補足が必要な場合、この欄にて解説を行なっている

❺ アルフヘイムデータ
アルフヘイムで発生するVERSEの場合は、戦闘に科せられる制限やルール、および制限時間を記載している

アイテムの置換えについて

攻略ページのマップでは、各チャプターを初めてプレイしたときに手に入るアイテムを記載している。アイテムを入手したあと、再度同じチャプターをプレイした場合は、下表の法則に従って置き換えが起こる。一度しか入手できないアイテムも多いので注意しておこう。なお、難易度Easy以下では、ウィッチハートのかけらとムーンパールのかけらは出現しないため、それらの出現地点では必ず置き換えが発生する。

◉初めから地面に落ちているアイテム

初回入手アイテム	2回目以降
ウィッチハートのかけら、ムーンパールのかけら、魔笛、魔女カラス※	アーケードバレット
アーケードバレット、グリーンローレル、メガロリポップ グリーンハーブ	2回目以降も同じアイテムが出現する
アントニオの手記、一角獣の角、イモリの黒焼き、マンドラゴラの根	一度入手すると、以降アイテムは出現しない
レッドホットショット	ロリポップ グリーンハーブ

※カゴ入りの魔女カラスがいた場所には、2回目以降何も出現しない

◉魔女の棺・破壊物から出現するアイテム

初回入手アイテム	2回目以降
ウィッチハートのかけら、魔笛、一角獣の角×5、イモリの黒焼き×5	1000ヘイロウ
ムーンパールのかけら	4000ヘイロウ（難易度Easy以下の場合はアーケードバレット）
アーケードバレット	2回目以降も同じアイテムが出現する
レッドホットショット	アーケードバレット
天使の歌声	2000〜6000ヘイロウ

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Cereza, my dear, watch and learn!
セレッサ 見てなさい
—Bayonetta—

PROLOGUE
序章
The Vestibule

物語の導入部となる「魔女狩り」に続くチャプター。ここから実質的なゲーム本編が開始される。まずはチュートリアルで、さまざまな操作を習得していこう。

VERSE総数

Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax **2**

コレクション

アントニオの手記	魔女の槍	魔女カラス		
×0	×0	×0 Normal	×0 Hard	×0 ∞Climax

重要入手アイテム

―

Luka's note



俺の名はルカ。
世界を股にかける一流のジャーナリストだ。
長年、ベヨネッタって名の魔女を追い続けている。

魔女なんて言葉を口にすると仲間には笑われちまうが、[illegible]か俺の正しさを証明してみせる。[illegible]ツの正体を世間に知らしめてやるぜ！

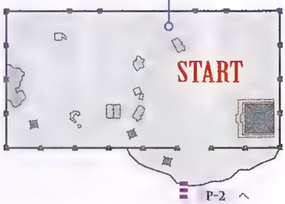
[illegible]神出鬼没で簡単には尻尾を掴めねえ。
そこで賢いルカ様は、[illegible]の情報屋、エンツォに目を付けた。
ベヨネッタとも取り引きしているコイツを追っていけば、きっと役立つ情報が手に入るはずさ。

Luka

-Area map guide-
エリアマップガイド

P-1 → P162
墓地





《破壊物》墓石

P-2 → P162
墓地

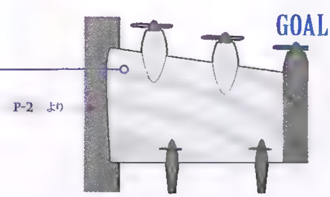




《破壊物》ドラム缶

P-3 → P162
軍用機翼上





《破壊物》なし

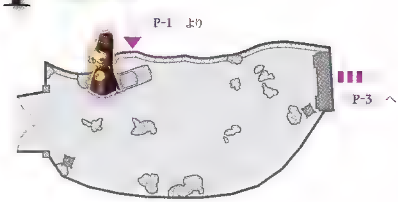
Do I look like I have any interest in children?
私が子供に興味なんて
—Bayonetta—

-Map-
マップ攻略

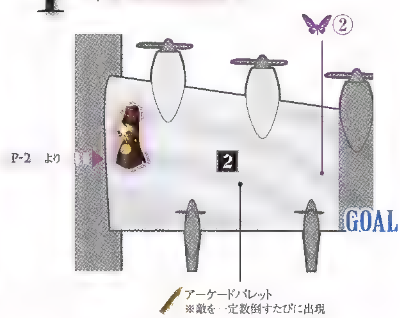
P-1 墓地



P-2 墓地



P-3 軍用機翼上



START

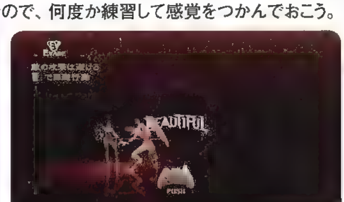
1	VE/E	VERSE1	N/H/∞	VERSE1	結界戦闘
	操作説明を受けながら、墓場で天使たちと戦闘				
2	VE/E	VERSE2	N/H/∞	VERSE2	結界戦闘
	魔力ゲージを溜め、3回トーチャーアタックを決めるとクリア				

GOAL

POINT ①

操作のチュートリアルを受けられる

初めてゲームをプレイするときは、ここでチュートリアルが発生。Normal以下の難易度ならダメージを受けないため、じっくり基本操作を学んでいける。回避アクションによるウィッチタイム発動はとくに重要なので、何度か練習して感覚をつかんでおこう。



POINT ②

トーチャーアタックをくり出せ!

軍用機の上で行なわれる戦闘は、3回トーチャーアタックを決めればクリア。Normal以下の難易度では、トーチャーアタックを2回決めるまでは、つねに敵の動きはスローのままだ。敵は無尽蔵に湧いてくるので、どんどん攻撃を当てて魔力ゲージを溜めよう。

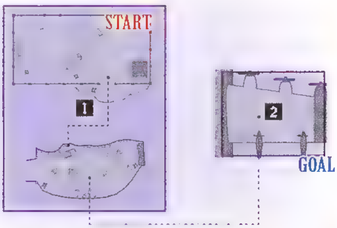


Now making them... Well, that's another story.
手作りなら 話は別だけど
—Bayonetta—

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSEエリアマップ



◉ 出現エネミー

エネミー	難易度	参照
アフィニティ(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アプラウド(弓)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
デコレイションズ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P118
フェアネス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P120
グレイス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P124
グローリー	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P124

◉ VERSE評価一覧

1 《結界戦闘》 P-1 P-2 →P162 墓地

Very Easy / Easy: VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	1860	1104	852	600	アフィニティ(杖)×15 アプラウド(弓)×1 デコレイションズ×9
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	4:00	5:20	6:40	8:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	38000	16340	9120	1900	アフィニティ(杖)×15 アプラウド(弓)×1 デコレイションズ×5 フェアネス×1 グレイス×1 グローリー×1
	Time	5:10	6:54	8:37	10:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	23360	10304	5952	1600	
	Time	8:50	11:47	14:44	17:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 《結界戦闘》 P-5 →P162 軍用機翼上

Very Easy / Easy: VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	3680	1952	1376	800	アフィニティ(杖)が多数出現
	Time	1:00	1:15	1:30	1:45	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:20	1:30	1:40	1:50	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	グローリーが多数出現
	Time	2:30	3:10	3:50	4:30	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	2:20	2:40	3:00	3:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum プラチナ攻略

いきなりプラチナアワードに挑むのは無謀

Normal以下の難易度でVERSE1のチュートリアルをプレイすると、ダメージ評価は確実にプラチナを獲得できる。しかし、装備品やスキルが揃っていないなど、タイムとコンボの評価に関しては不利な点も多い。プラチナアワードを狙うなら、ベヨネッタを十分強化してから、改めて挑戦したほうがいい。

I'm glad I've been standing around waiting for you,
ここでヤマを張ってて正解だったぜ
—Luka—

Chapter 1

I

天使の住む街

The Angels' Metropolis

ヴィグリッド駅を中心として物語が展開。このチャプターをクリアすると、以降はチャプターセレクト画面からでも、ゲイツ オブ ヘルへ取り引きに行けるようになる。

VERSE総数

Very Easy / Easy **7**　Normal / Hard / ∞Climax **8**

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×3	×2	×2	×2	×2

重要入手アイテム

天使の歌声 軍隊行進曲	1-2
ウィッチハートのかけら	1-2 / 1-2 / 1-3
ムーンパールのかけら	1-1 / 1-1 アルフヘイム

Luka's note



エンツォがもたらしたのは、"光の右目"と呼ばれる宝石が、ヨーロッパの闇市場に出たってネタだ。ベヨネッタはその石にいたくご執心のようだが……まあ、女ってのは宝石に目がないからな。

魔女がホウキで飛ぶのはおとぎ話の中だけで、いまじゃ太平洋もジェットでひとっ飛びだ。その後を追って、俺も現地ヴィグリッドに乗り込んだってワケさ。

それにしてもこの街、やたらと厳しい警備体制が敷かれてやがるな……。あ？ 入城許可証を見せろって！？
そんなモンあるわけねえだろ！

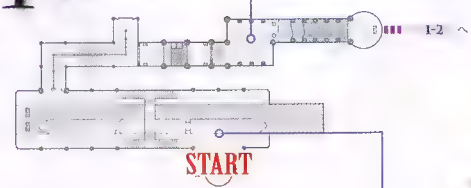
Luka

You've worked your magic on this poor defenseless child, haven't you!?
この子に 妙な術でも かけたんだろ？
―Luka―

-Area map guide-
エリアマップガイド

1-1 ⇨ P166

ヴィグリッド 駅ホーム





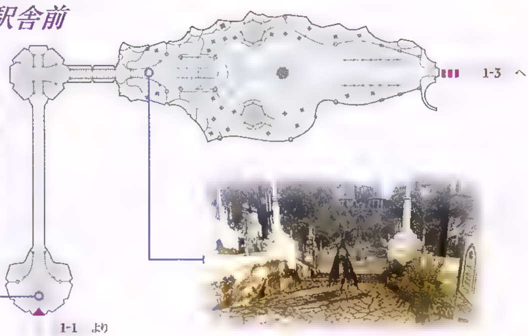


〈破壊物〉植木鉢／ゴミ箱・石像／ベンチ

1-2 ⇨ P167

ヴィグリッド 駅舎前



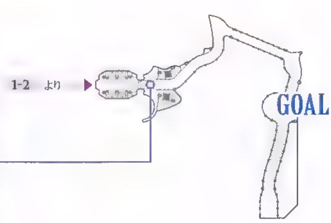


〈破壊物〉植木鉢／ゴミ箱・消火栓／進入禁止看板／ツボ／ベンチ

1-3 ⇨ P168

巡礼の道





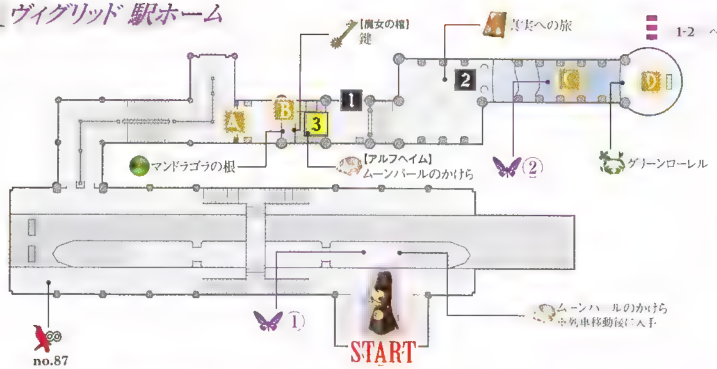
〈破壊物〉植木鉢／タル／ツボ

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

You're a sad, sick woman, you know that?
何て 悪趣味な奴だ
—Luka—

-Map-
マップ攻略

1-1 ヴィグリッド 駅ホーム



START

A　ゴーレム(壁)にダメージを与え、破壊して進む

B　魔女の棺を破壊すると、大きな鍵が出現

1　VE/E VERSE1　N/H/∞ VERSE1　フリー戦闘
鍵を拾うと敵が出現し、鍵を扉に差し込むとVERSEクリア

2　VE/E VERSE2　N/H/∞ VERSE2　結界戦闘
破壊された魔女の像を調べると戦闘開始

C　復活した魔女と賢者の像を利用し、ウィッチタイム中に水路を渡る

D　ゴーレム(壁)を破壊すると、エレベーターに変形して、地上へ移動できるようになる

3　VE/E —　N/H/∞ VERSE3　アルフヘイム
D でエレベータを完成させたあと、アルフヘイムが出現

4 へ

∞Climax

□ no.87

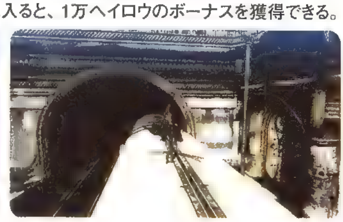
チャプタースタート地点から真っ直ぐ前進すると、ホームの端にいる魔女カラスを発見できる。



POINT ①

駆け込み乗車でヘイロウを獲得！

チャプタースタート地点は駅のホーム。列車を踏み台にしてジャンプすれば、ホームの2F部分に上がれる。2Fには多数のベンチがあり、これをすべて破壊すると、停車していた列車が動き出す。このとき、すばやく列車の屋根に飛び乗り、そのままトンネルに入ると、1万ヘイロウのボーナスを獲得できる。



POINT ②

彫像の魔力でウィッチタイムを発動

VERSE2の戦闘を終えると、壊れていた魔女の像が復活。この彫像を使うと、ベヨネッタの頭上から雷のような攻撃が降ってくる。これをタイミングよく回避すれば、敵がいない場所でもウィッチタイムを発動できるというわけだ。ここでは、ウィッチタイム中に水面を走って渡り、先へと進んでいこう。

Oh my god, you did, didn't you? You killed her parents!
待てよ お前…？まさか この子の親まで!?
—Luka—

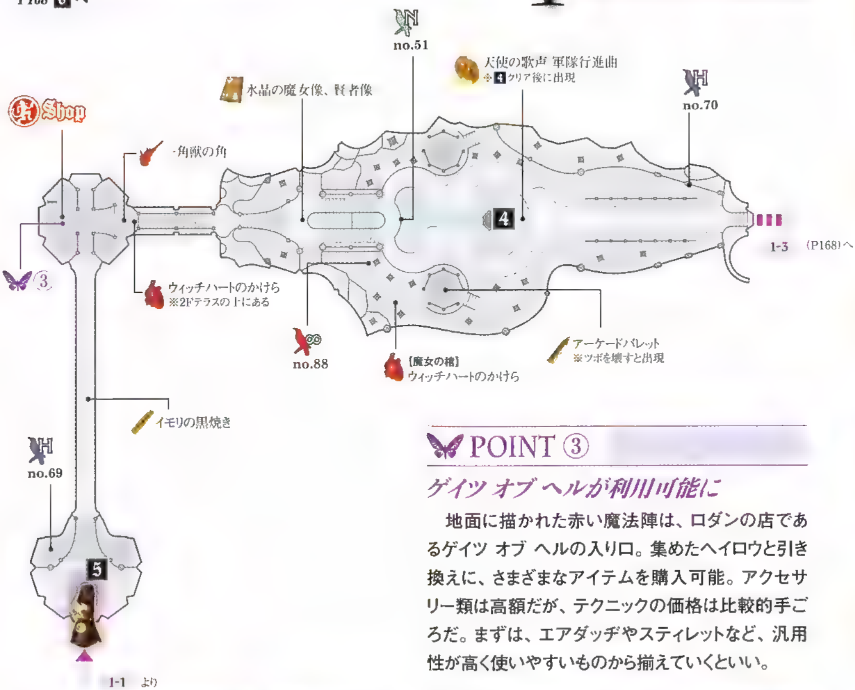
3 より

4 VE/E VERSE3 N/H/∞ VERSE4 結界戦闘
噴水広場に現われた天使たちと戦闘

5 VE/E VERSE4 N/H/∞ VERSE5 フリー戦闘
4 クリア後、駅のエレベーター地点まで戻ると戦闘発生

P168 6 へ

1-2 ヴィグリッド 駅舎前



POINT ③

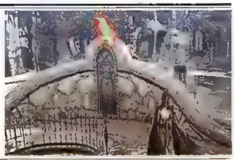
ゲイツ オブ ヘルが利用可能に

地面に描かれた赤い魔法陣は、ロダンの店であるゲイツ オブ ヘルの入り口。集めたヘイロウと引き換えに、さまざまなアイテムを購入可能。アクセサリー類は高額だが、テクニックの価格は比較的手ごろだ。まずは、エアダッチやスティレットなど、汎用性が高く使いやすいものから揃えていくといい。

Normal

☐ no.51

ヴィグリッドの駅から噴水広場へ向かう途中にある、踊り場の壁に止まっている。



Hard

☐ no.70

噴水広場出口付近、壁面の高い位置に止まっている。



Hard

☐ no.69

エレベーターで、駅1Fに移動してきた地点。向かって左側の植え込みに魔女カラスが潜んでいる。



∞Climax

☐ no.88

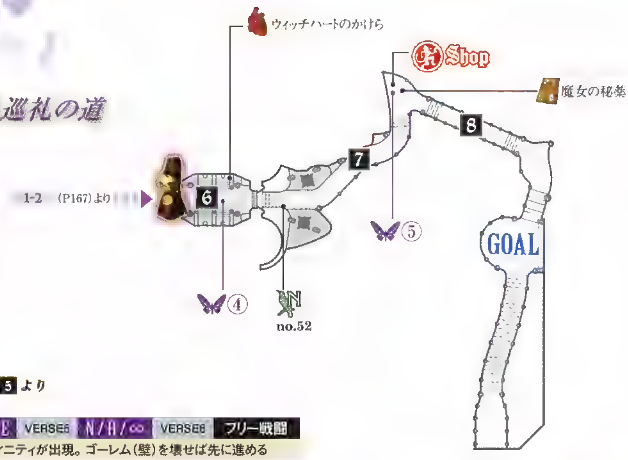
階段の右手側にある、街灯の上に止まっている。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Hmm... Come to think of it, she's better off with you.
考えてみたら いい機会ね
—Bayonetta—

1-3 巡礼の道



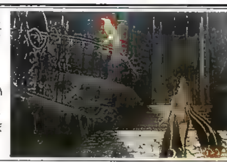
P167 5 より

6	VE/E	VERSE5	N/H/∞	VERSE6	フリー戦闘
	アフィニティが出現。ゴーレム(壁)を壊せば先に進める				
7	VE/E	VERSE6	N/H/∞	VERSE7	結界戦闘
	回想シーンでフォルティトゥードと戦う				
8	VE/E	VERSE7	N/H/∞	VERSE8	結界戦闘
	橋〜階段上でビラブドと戦う　攻略→P116				
GOAL					

Normal

□ no.52

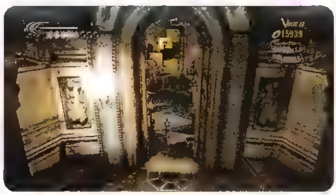
通路の手すりに止まっている。一度逃げられた場合は、VERSE7のクリア後に捕まえよう。



POINT ④

襲ってくる敵を無視することも可能

この部屋には2体のアフィニティが出現するが、相手をせずにゴーレム(壁)だけを壊して進むことも可能。このように、敵を倒さず切り抜けられる戦闘を、本書内ではフリー戦闘と表記している。体力を温存したいときや、急いで進みたいときには、敵に背を向けて逃げるのも手だ。ただし、その場合はリザルトの評価は低くなり、チャプタークリア時のアワードにも悪影響が出る。リザルト評価を高めたいなら、どんな敵も残らず倒してポイントを稼ぐべきだ。



POINT ⑤

天使の歌声で新たな武器を調達

VERSE4(Easy以下ではVERSE3)のクリア後に、天使の歌声というアイテムを入手できる。これをゲイツ オブ ヘルに持っていくと、ロダンが新たな武器を調達してきてくれる。このチャプターで入手できるのは、オニキスローゼスというショットガン。最後に待ち構えるビラブド戦のまえに、ロダンに会って入手しておこう。なお、チャプター3からは、天使の歌声がいくつかの破片に分かれており、すべての破片を集めなければ武器は手に入らない。

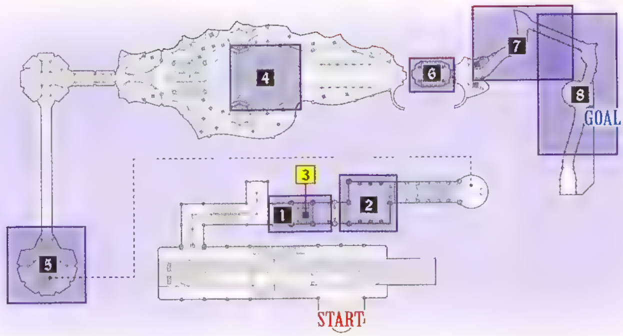


You two are more hassle than you're worth.
その子 任せるわ
—Bayonetta—

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

- アフィニティ(杖) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(モーニングスター) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(トランペット) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アプラウド(杖) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P112
- ビラブド(通常) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P114
- デコレイションズ — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P118
- フォルティトゥード — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P137
- アプラウド(弓) — Normal / Hard → P112
- アーダー(通常) — Hard / ∞Climax → P113
- グレイス — Hard / ∞Climax → P124
- グローリー — Hard / ∞Climax → P124
- ジョイ — Hard / ∞Climax → P130
- グラシアス — ∞Climax → P124

◉ VERSE 評価一覧

1 《フリー戦闘》 1-1 →P166 ヴィグリッド駅ホーム — Very Easy / Easy: VERSE1 — Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	800	560	480	400	アフィニティ(杖)×3
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	ジョイ×1
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Just keep a good eye on her, or you're gonna catch hell for it.
ちゃんと面倒見ておきなさいよ
—Bayonetta—

2 《結界戦闘》 1-1 →P166 ヴィグリッド 駅ホーム

Very Easy / Easy	VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(杖)×2 デコレイションズ×3
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	260	224	212	200	アフィニティ(杖)×3
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1250	800	650	500	ジョイ×2
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 《アルフヘイム》 1-1 →P166 ヴィグリッド 駅ホーム

条件 ウィッチタイム中に殺せ

制限時間 N 02:40'00 H 04:50'00 ∞ 05:00'00

Very Easy / Easy	—
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE3

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	1860	1104	852	600	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×7 アプラウド(弓)×3
	Time	2:10	2:17	2:23	2:30	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×8 アプラウド(杖、弓)×2 アーダー(通常)×3
	Time	4:20	4:40	5:00	5:20	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	4950	2520	1710	900	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×8 アーダー(通常)×3 グラシアス×1 ジョイ×1
	Time	4:30	4:50	5:11	5:32	
	Damage	0	400	800	1200	

4 《結界戦闘》 1-2 →P167 ヴィグリッド 駅舎前

Very Easy / Easy	VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE4

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	16100	7280	4340	1400	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	74400	31200	16800	2400	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×7 アプラウド(杖)×2 ビラブド(通常)×1 デコレイションズ×9
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	23360	10304	5952	1600	
	Time	2:50	3:47	4:44	5:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	44000	18800	10400	2000	
	Time	3:20	4:27	5:34	6:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

5 《フリー戦闘》 1-2 →P167 ヴィグリッド 駅舎前

Very Easy / Easy	VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	アプラウド(杖)×2
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	38000	16340	9120	1900	アフィニティ(モーニングスター、トランペット)×5 アプラウド(杖)×5
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	グレイス×1 グローリー×1
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

6 《フリー戦闘》 1-5 →P168 巡礼の道

Very Easy / Easy VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax VERSE6

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(杖、モーニングスター)×2
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 《結界戦闘》 1-5 →P168 巡礼の道

Very Easy / Easy VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax VERSE7

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	260	224	212	200	フォルティトゥード×1
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	260	224	212	200	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 《結界戦闘》 1-5 →P168 巡礼の道

Very Easy / Easy VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax VERSE8

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	2660	1484	1092	700	ビラブド(通常)×1
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	1:50	2:20	2:50	3:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum プラチナ攻略
準備を整えてからチャプターを開始しよう

噴水広場で発生する戦闘では、コンボのプラチナ条件がかなり大きい数値になっている。絶望の眼差しで敵を怒らせ、ウィッチタイム中に攻撃を当てるという、コンボポイント稼ぎの基本を守って戦おう。また、万が一の被弾に備えて、ブーリーの守護蝶で身代わりを召喚するのも効果的だ。フリー戦闘やアルフヘイムも、見逃すとクリア時の評価が下がるので、しっかりクリアしてメダルを獲得するように。



プラチナ評価を狙うときは、絶望の眼差しやブーリーの守護蝶を使うほか、セルギーの恋人で攻撃力を高めてタイムを短縮するのも有効。

Despite the passing of time, you still hold the pride of an overseer, don't you?
観測者の光は 衰えてはいないな
—*Temperantia*—

Chapter 2

II

奇縁の街ヴィグリッド

Vigrid, City of Deja Vu

ヴィグリッド市街地へ向かうベヨネッタを、多くの敵が出迎える。同じ力を持つ魔女、巨大な天使といった強敵との戦いが、遠い記憶の断片を呼び覚ましていく。

VERSE総数

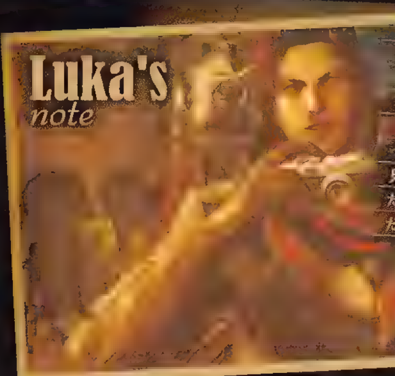
Very Easy / Easy **7**　Normal / Hard / ∞Climax **10**

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス (Normal)	魔女カラス (Hard)	魔女カラス (∞Climax)
×4	×4	×2	×2	×2

重要入手アイテム

天使の歌声 月光	2-4
ウィッチハートのかけら	2-2 / 2-3 / 2-4 アルフヘイム / 2-5
ムーンパールのかけら	2-2 アルフヘイム / 2-4 アルフヘイム /2-5



Luka's note

仕事柄、ターゲットを追いかけるのは得意なんだが、自分が追いかけられるってのはゴメンだな。しつこい警備兵のおかげで、天使のような美女との出会いも台無しだぜ、まったく。

ついでに、悪魔との出会いも散々だったに、ようやくベヨネッタを見つけたと思ったのに、いつもの通り声はすれども姿は見えずだ。だが、微かに漂うフローラルの香り……親父が死んだ日と同じ匂いが、俺に魔女の存在を教えてくれる。

ちょっと待されたくらいで音を上げるルカ様じゃあない。どこに隠れようと見つけ出してやるぜ、ベヨネッタ！

Luka

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

I feel like a fucking celebrity in this town!
私って人気者ね
—Bayonetta—

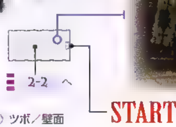
-Area map guide-

エリアマップガイド

2-1 魔女の修練場

→ P174





《破壊物》ツボ／壁面

2-2 ヴィグリッド 市街地

→ P174

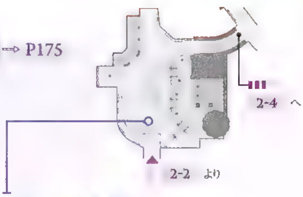
《破壊物》石像／看板





2-3 ヴィグリッド 市街地

→ P175





《破壊物》イス／植木鉢／看板／ゴミ箱／消火栓／石像／タル／ツボ／テーブル／ベンチ／窓ガラス／ワゴン

2-4 ヴィグリッド 市街地

→ P176

《破壊物》イス／植木鉢／看板／消火栓／テーブル／ベンチ／窓ガラス／ワゴン

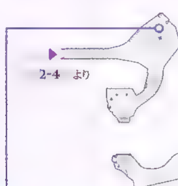


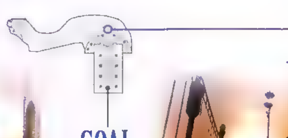




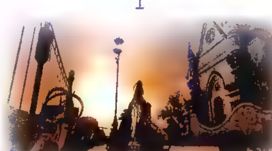
2-5 ヴィグリッド 市街地

→ P177









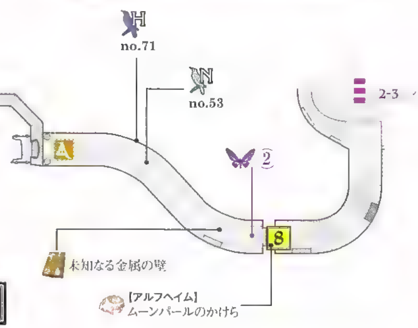
《破壊物》植木鉢／ゴミ箱／石像／タル／ベンチ／窓ガラス

See that!? Everyone rushes at me like crazed fans.
ああやって みんな 気を引こうとして
—Bayonetta—

2-1 魔女の修練場

2-2 ヴィグリッド 市街地





START

1 VE/E VERSE1 N/H/∞ VERSE1 結界戦闘
対ジャンヌ1戦目

2 VE/E VERSE2 N/H/∞ VERSE2 フリー戦闘
ウィッチウォークで壁面を移動しながら戦闘

A 魔女と賢者の像を利用し、ウィッチタイム中にゴーレム(壁)を破壊して通り抜ける

3 へ

POINT ①

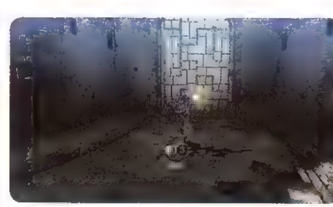
ウィッチウォークで華麗に壁渡り

夜空に満月が出現している場面では、魔女の力のウィッチウォークによって壁面や天井を歩ける。地面を歩くのとまったく同じように移動できるため、操作に戸惑うことはないだろう。ちなみに、満月が出現する地点はあらかじめ決まっている。同じ場所でじっと待っていても、昼から夜に変わることはない。

POINT ②

彫像を持ち上げたまま移動する

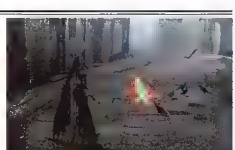
この通路にあるゴーレム(壁)は、破壊しても一瞬で元の形に戻ってしまうため、ウィッチタイム中に破壊し、復元する時間を与えずに通り抜ける必要がある。少し離れた場所に魔女と賢者の像があるので、これを持ち上げた状態のまま通路を移動し、ゴーレム(壁)の近くでウィッチタイムを発動しよう。



Normal

☐ no.53

地面にカラスが群れており、その中に1羽だけ魔女カラスが混じっている。



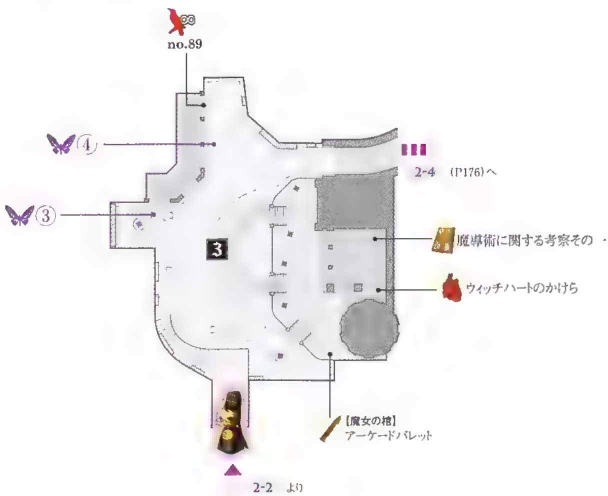
Hard

☐ no.71

路地の左側にある、建物2階の窓に止まっている。



2-3 ヴィグリッド 市街地



A より

3	VE/E	VERSE3	N/H/∞	VERSE3	結界戦闘
	広場での戦闘。敵を全滅させるとVERSEクリアとなる				

P176 B へ

∞Climax

☐ no.89

広場の奥にある、建物3階の窓に止まっている。





2段ジャンプだけでは手が届かない。さらに壁ジャンプを組み合わせ、合計3段ジャンプをすることで捕まえられる。

POINT ③

車でも攻撃可能

街角に停まっている自動車は、ウィッチリフトで持ち上げ、そのまま放り投げられる。一度使用すると壊れてしまうが、複数の敵にまとめてヒットしやすく、ダメージもなかなかのもの。また、命中時のコンボポイントも高めに設定されているため、リザルトで高評価を目指すときにも利用価値がある。

POINT ④

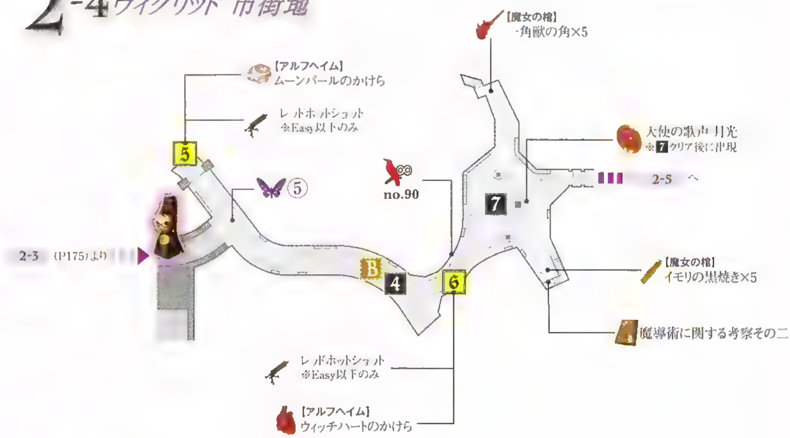
ピンチになると逃走するビラブド

広場での戦闘では、多くの天使たちとビラブドが登場。ビラブドの攻撃は、ほかの天使たちにもヒットするので、逃げながら同士討ちを誘う作戦も効果的だ。ここで戦うビラブドは、体力が残り少なくなると、建物をよじ登って逃走してしまう。このときどんなに追撃しても、トドメを刺すことはできない。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

2-4 ヴィグリッド 市街地

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets



P175 3 *より*

B 路地を進んでいくと、背後から暴走列車が突っ込んでくるので、ジャンプで回避する

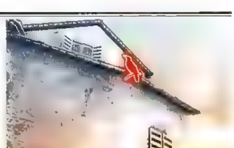
4	VE/E	VERSE4	N/H/∞	VERSE4	結界戦闘	炎上した列車からエンチャントが現われて襲ってくる
5	VE/E	—	N/H/∞	VERSE5	アルフヘイム	4 クリア後、路地を引き返すとアルフヘイムが出現
6	VE/E	—	N/H/∞	VERSE6	アルフヘイム	2段ジャンプと壁ジャンプで行ける高所に入り口がある
7	VE/E	VERSE5	N/H/∞	VERSE7	結界戦闘	3 で逃げたビラブドが、さらにビラブドを呼び寄せる
8	VE/E	—	N/H/∞	VERSE8	アルフヘイム	7 クリア後、街の入り口(→P174)にアルフヘイムが出現

9 へ

∞Climax

□ no.90

アルフヘイムの入り口がある地点から上を見上げると、建物の屋根にいる魔女カラスを発見できる。



POINT ⑤

道を引き返すとアルフヘイムが出現

暴走列車から現われるエンチャントを撃退したあと、来た道を引き返してみよう。通路の突き当たりに、アルフヘイムの入り口を発見できるはずだ。このように、アルフヘイムの入り口は、ある程度進んでから逆戻りしたときに出現するものが多い。攻略チャートとマップを参考にして、すべてのアルフヘイムを見つけ出していこう。なお、難易度Easy以下ではアルフヘイムが出現しないが、その代わりにアイテムが配置されているというケースが多い。



2-5 ヴィグリッド 市街地



8 より

9 VE/E VERSE6 N/H/∞ VERSE9 結界戦闘
ゴーレム(壁)に近付くと戦闘が始まる

9 クリア後に復活した魔女と賢者の像を利用。ウィッチタイム中にゴーレム(壁)を壊し、橋を渡って向こう岸へ

10 VE/E VERSE7 N/H/∞ VERSE10 結界戦闘
教会に入るとフォルティトゥードと戦闘 攻略→P139

GOAL

Normal

☐ no.54

教会前の街灯に止まっている。眩しい夕日にまぎれて、見つけにくいことがある。



Hard

☐ no.72

ゴーレム(壁)を変形させて橋を渡り切った直後、右手の草むらに隠れている。



POINT ⑥

崖を越える橋を架け、教会を目指す

ここにあるゴーレム(壁)は、破壊すると橋に変形。橋を渡って崖を越えれば、ゴール地点である教会にたどり着ける。ただし、橋は一瞬で元の壁に戻ってしまうので、魔女と賢者の像によるウィッチタイムを利用し、時を支配しているうちに渡り切ろう。ちなみに、ビーストウィズインやクロウウィズインを使用すれば、壁を壊さずに崖を飛び越えることも可能。クリアタイムを競うときには必須のテクニックでもあるので、覚えておいて損はないだろう。

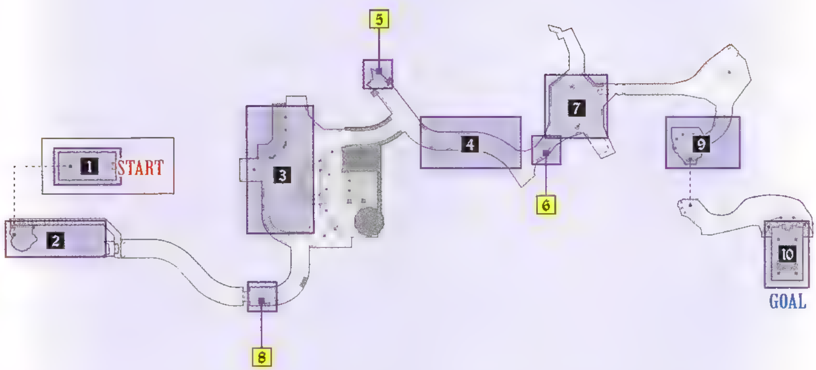


There will be plenty of time for pillow talk afterwards.
お話は後でゆっくりネ
—Bayonetta—

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

エネミー	難易度	参照
アフィニティ(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(モーニングスター)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(トランペット)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アプラウド(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
アプラウド(弓)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
ビラブド(通常)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P114
デコレイションズ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P118
ディア&デコレイションズ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P118
エンチャント	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P119
フォルティトゥード	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P137
ジャンヌ1	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P133
アフィニティ(スーザフォン)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アーダー(通常)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P113
ジョイ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P130
ジャンヌ2	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P133

All done? Well, let me give you back your toy then!
おしまい？それじゃコレも返すわ！
—Bayonetta—

◉ VERSE評価一覧

1 〈結界戦闘〉 2-1 →P174 魔女の修練場

Very Easy / Easy: VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	○PLATINUM	◉GOLD	○SILVER	◉BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			ジャンヌ1×1
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	ジャンヌ2×1 (見た目はジャンヌ1と同じ)
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 〈フリー戦闘〉 2-2 →P174 ヴィグリッド 市街地

Very Easy / Easy: VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE2

難易度	評価要素	○PLATINUM	◉GOLD	○SILVER	◉BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	480	372	336	300	アフィニティ(杖)×2 ディア&デコレイションズ×1 デコレイションズ×5
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	アフィニティ(杖)×1 アプラウド(杖)×1 ディア&デコレイションズ×1 デコレイションズ×5
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 〈結界戦闘〉 2-3 →P175 ヴィグリッド 市街地

Very Easy / Easy: VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE3

難易度	評価要素	○PLATINUM	◉GOLD	○SILVER	◉BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	57860	24464	13332	2200	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×12 アプラウド(杖、弓)×3 ビラブド(通常)×1
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	129050	53360	28130	2900	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	104760	43524	23112	2700	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×9 アプラウド(杖、弓)×5 ビラブド(通常)×1
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	65780	27692	14996	2300	
	Time	3:10	4:14	5:17	6:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 〈結界戦闘〉 2-4 →P176 ヴィグリッド 市街地

Very Easy / Easy: VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE4

難易度	評価要素	○PLATINUM	◉GOLD	○SILVER	◉BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			エンチャント×3
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:20	0:27	0:34	0:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

He was right! So wonderfully right!
素晴らしい！
—*Temperantia*—

5 《アルフヘイム》 2-4 →P176 ヴィグリッド 市街地

条件	パンチ & キック制限	Very Easy / Easy	—
制限時間	N 00:40'00 H 01:30'00 ∞ 01:20'00	Normal / Hard / ∞Climax	VERSE5

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	1250	800	650	500	ビラブド(通常)×1 【クリア条件詳細】パンチ7回、キック6回までで倒す
	Time	0:30	0:32	0:33	0:35	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	ビラブド(通常)×2 【クリア条件詳細】パンチ14回、キック12回まででで倒す
	Time	1:20	1:26	1:32	1:38	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	ビラブド(通常)×2 【クリア条件詳細】パンチ20回、キック18回まででで倒す
	Time	1:10	1:15	1:21	1:26	
	Damage	0	400	800	1200	

6 《アルフヘイム》 2-4 →P176 ヴィグリッド 市街地

条件	天使を全滅させろ	Very Easy / Easy	—
制限時間	N 04:00'00 H 05:10'00 ∞ 06:40'00	Normal / Hard / ∞Climax	VERSE6

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	205700	84320	43860	3400	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×14 アプラウド(杖、弓)×4 ビラブド(通常)×1 ディア&デコレイションズ×1 エンチャント×3
	Time	3:20	3:30	3:40	3:50	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	263809	107744	55722	3700	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×9 アフィニティ(スーザフォン)×1 アプラウド(杖、弓)×2 アーダー(通常)×2 ビラブド(通常)×2 ディア&デコレイションズ×2 エンチャント×5
	Time	4:40	5:01	5:23	5:44	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	224000	91700	47600	3500	
	Time	6:00	6:28	6:55	7:23	
	Damage	0	400	800	1200	

7 《結界戦闘》 2-4 →P176 ヴィグリッド 市街地

Very Easy / Easy	VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE7

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	4950	2520	1710	900	エンチャント×5 ビラブド(通常)×2
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	23360	10304	5952	1600	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	23360	10304	5952	1600	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 《アルフヘイム》 2-2 →P174 ヴィグリッド 市街地

条件	トーチャーアタックで殺せ	Very Easy / Easy	—
制限時間	N 02:50'00 H 04:20'00 ∞ 06:30'00	Normal / Hard / ∞Climax	VERSE8

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	65780	27692	14996	2300	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×14 アプラウド(杖、弓)×2 【クリア条件詳細】トーチャーアタックで6体倒す
	Time	2:20	2:27	2:34	2:41	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	243360	99504	51552	3600	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×12 アプラウド(杖、弓)×4 アーダー(通常)×2 【クリア条件詳細】トーチャーアタックで8体倒す
	Time	3:50	4:08	4:25	4:43	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	156860	64604	33852	3100	
	Time	5:50	6:17	6:44	7:11	
	Damage	0	400	800	1200	

Bugger. And I didn't make any time for pillow talk.
バカね 話を聞くの 忘れてたわ
—Bayonetta—

9 《結界戦闘》 2-5 →P177 ヴィグリッド 市街地

Very Easy / Easy	VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE9

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	800	560	480	400	アプラウド(杖)×2
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	800	560	480	400	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	260	224	212	200	ジョイ×1
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

10 《結界戦闘》 2-5 →P177 ヴィグリッド 市街地

Very Easy / Easy	VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE10

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	2660	1484	1092	700	フォルティトゥード×1
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum コンボポイントは思いのほか稼げる

プラチナ攻略

VERSE3やアルフヘイムのコンボ条件を見ると、かなり数値が大きく大変そうに思えるだろう。しかし、コンボは継続するほど倍率も上がっていくため、ダメージさえ受けなければ、10万以上のポイントを得ることも難しくはない。多くの敵が出現する戦闘では、むしろタイムの短縮に気を配るべきだ。ウィケッドウィーブのような広範囲攻撃を多用し、複数の敵にまとめてダメージを与えていきたい。



逃げるビラブドにトドメを刺すことはできないが、攻撃を当てたぶんだけコンボポイントは加算されるので、容赦なく追撃を浴びせよう。

Platinum トーチャーアタックを使うなら……

プラチナ攻略

VERSE8のアルフヘイムでは、トーチャーアタックで決められた数の敵を倒さなければならない。アフィニティやアプラウド相手には、4種類のトーチャーアタックを使い分けられるが、それぞれ演出時間が異なることに注目したい。敵の背後からくり出すギロチンは、4種類の中でもっとも演出時間が長く、それだけタイムロスも大きい。可能な限り、ほかのトーチャーアタックを選択したほうがいいだろう。



もっともすばやくつぎの行動に移れるのは、空中で発動できるセインツ・ギャロウズ。ただし、ギロチン以外はどれも大差はないといえる。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

That bridge in these heels?
ヒールで この橋を？
—Bayonetta—

Chapter 3

III

燃える大地

The Burning Ground

フォルティトゥードの顕現によって大地が裂け、溶岩が地面を覆う危険なチャプター。足元を意識した移動と、炎上する敵への的確な対処が求められる。

VERSE

Very Easy / Easy	Normal / Hard / ∞Climax
8	12

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×3	×6	×2	×2	×2

重要入手アイテム

アイテム	入手場所
天使の歌声 幻想即興曲	3-1 / 3-4
ウィッチハートのかけら	3-1 アルフヘイム / 3-3 アルフヘイム / 3-4 / 3-5 / 3-6
ムーンパールのかけら	3-1 アルフヘイム / 3-3 / 3-4 アルフヘイム

Luka's note



「驚天動地」、いままさに目の前で起こっている状況を、これほど的確に表わす言葉はないんじゃねえか？ [illegible]あちこちで地面が[illegible]、[illegible]の溶岩が噴き出して[illegible]。

これもあの魔女の仕業だとしたら、[illegible]。歴史ある街並みが火の海に沈み、人々の日常が[illegible]されていく。[illegible]、ヤツを追う理由がまたひとつ増[illegible]。

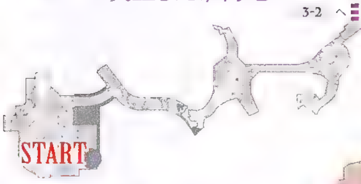
真実を知るためなら、たとえ火の中水の中。

[illegible]を追ってたどり着いたのは、溶岩[illegible]下洞窟だった。[illegible]はちょっとばかり、[illegible]の折れる追跡[illegible]

Luka

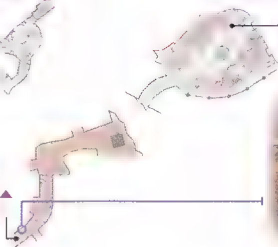
-Area map guide-
エリアマップガイド

3-1 → P184
炎上した市街地

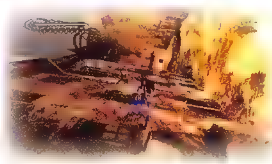


〈破壊物〉イス／植木鉢／看板／ゴミ箱／消火栓／タル／ツボ／テーブル／ベンチ／窓ガラス／ワゴン

3-2 → P185
炎上した市街地



〈破壊物〉看板



3-3 → P186
地下洞窟





〈破壊物〉なし

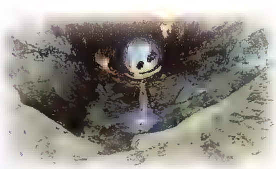
3-4 → P187
光の楽園

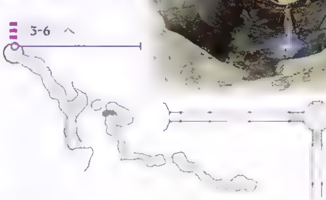




〈破壊物〉なし

地下洞窟 3-5 → P188





〈破壊物〉なし

コロシアム前 3-6 → P189



〈破壊物〉なし



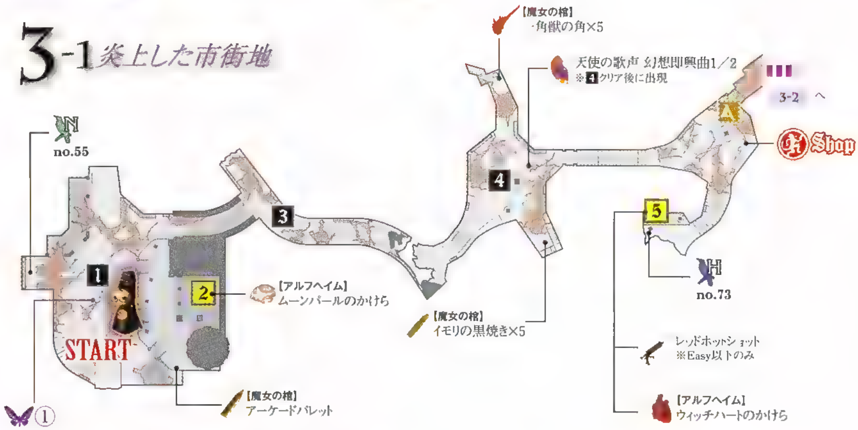
System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Woohoo! Did you see that!?
どうだ 嬢ちゃん！
—Luka—

-Map-

マップ攻略

3-1 炎上した市街地



START

	VE/E		N/H/∞		
1	VE/E	VERSE1	N/H/∞	VERSE1	結界戦闘
	溶岩の広がる街の広場で天使たちと戦闘				
2	VE/E	—	N/H/∞	VERSE2	アルフヘイム
	階段の上にあるゴミ箱を壊すと、アルフヘイムが出現				
3	VE/E	VERSE2	N/H/∞	VERSE3	フリー戦闘
	迫ってくる溶岩から逃げ切るとVERSEクリアとなる				
4	VE/E	VERSE3	N/H/∞	VERSE4	結界戦闘
	街角の小さな広場でフェアネスと戦う				
5	VE/E	—	N/H/∞	VERSE5	アルフヘイム
	崖手前のバルコニーにアルフヘイムの入り口がある				

A 魔女と賢者の像を利用してウィッチタイムを発動させ、噴き出す溶岩を通り抜ける

6 へ

POINT ①

炎に触れないよう注意しながら戦う

広場のあちこちに溶岩が広がり、敵のアフィニティも炎をまとっている。どちらも触れるだけでダメージを受けるため、闇雲に攻撃しても返り討ちに合うだけ。銃撃や天使の武器を活用し、距離を保って戦いを進めよう。なお、ドゥルガーやオデットを入手したあとなら、敵の炎や溶岩を無効化できる。



Normal

☐ no.55

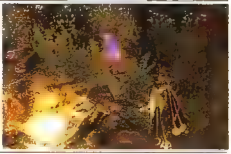
広場隅の行き止まりの場所に隠れている。VERSE1の戦闘中には近付けない。



Hard

☐ no.73

チャプター2では変形するゴーレム(壁)があった地点の草むらに隠れている。



Mummy! Mummy saved us!
マミーが来たよ!
—Cereza—

3-2 炎上した市街地



A より

6 VE/E VERSE4 N/H/∞ VERSE6 フリー戦闘
壁面を走って、溶岩の流れる街中から脱出する

B 倒壊する塔からボタンアクションで飛び降りる
Ⓧ Ⓑ

7 VE/E VERSE5 N/H/∞ VERSE7 結界戦闘
炎に包まれたロータリー広場でフェアネスと戦闘

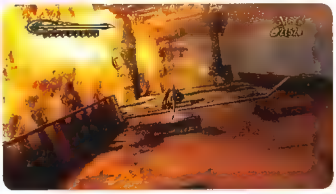
C ボタンアクションで溶岩を突き破り、洞窟へ移動
Ⓧ 連打 Ⓑ 連打

P186 S へ

POINT ②

迫りくる溶岩の波から逃げ切れ！

ウィッチウォークで左右の壁面を渡っていくエリア。戦闘中や移動時に溶岩に飛び込まないよう、足元を確認しながら進んでいこう。最後の時計塔に近付くと、背後から溶岩が津波のように押し寄せてくる。ここからは立ち止まらずに時計塔まで移動し、ボタンアクションを成功させて対岸へと避難しよう。



POINT ③

フェアネスの波状攻撃には要注意

炎に包まれたロータリーでは、2匹のフェアネスが登場。どちらかに気を取られると、もう1匹に画面外から噛みつかれることもしばしば。なるべく2匹の敵を視界に捉え、攻撃の前兆を見逃さないように。フェアネスの身体は炎に包まれているが、直接殴っても被害は受けないので、気にせずに攻撃しよう。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Hello there, Cheshire.
ハローチェシャ
—Bayonetta—

3-3 地下洞窟



P185 より

8 VE/E VERSE6 N/H/∞ VERSE8 フリー戦闘

地下洞窟の溶岩から天使たちが飛び出してくる

D 大きな石橋を渡ろうとすると、鍾乳石が崩れてきて橋が破壊されてしまう

9 VE/E VERSE7 N/H/∞ VERSE9 結界戦闘

橋が壊れたあと、天国門の前へ戻ると敵が出現

E へ

POINT ④

天使を倒して天国門を復活させる

ここには天国門が設置されているが、最初はただの丸い外輪があるだけ。一度POINT⑤の地点まで行き、橋が崩壊したあとで引き返してくると、周囲に天使が出現。その戦闘をクリアすることで、天国門に力が戻り、光の楽園へと行けるようになる。

POINT ⑤

進路が絶たれたかに思われるが……

地下洞窟に架かる大きな橋を渡ろうとすると、鍾乳石が倒れてきて橋を粉砕してしまう。そのままでは進めないので、引き返して光の楽園へ移動しよう。そこから時空砂時計を持ち帰り、時間を巻き戻せば橋を復元できるというわけだ。このとき、光の楽園内で時空砂時計を使っても意味がないので注意。

ちなみに、橋が壊れたまま、クロウウィズインで強引に進もうとすると、溶岩プロミネンスが的確にぶつかってきて撃ち落とされてしまう。しかし、ロリポップイエロームーンなどを使用して無敵状態になれば、労せずして対岸まで渡り切ることが可能だ。チャプターのクリアタイムを短縮したいときや、一風変わったプレイを楽しみたい場合に試してみよう。

Hard

☐ no.74

地下洞窟エリアにある、天国門の上に止まっている。



It seems your driving is on par with your journalism.
仕事も運転も まっすぐね
—Bayonetta—

3-4 光の楽園



9 より

E 天国門を通って光の楽園へ移動し、魔女と賢者の像を利用して噴水の上を渡っていく

10 VE／E — N／H／∞ VERSE10 アルフヘイム
楽園内の離れ小島に、アルフヘイムの入り口がある

F レバーを引いて時空砂時計を入手。地下洞窟に戻ってから時空砂時計の力で橋を復元する

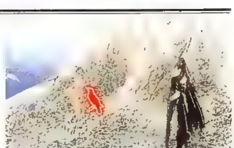
11 VE／E — N／H／∞ VERSE11 アルフヘイム
時間を巻き戻したあと、洞窟を戻るとアルフヘイムが出現

P188 12 へ

∞Climax

□ no.91

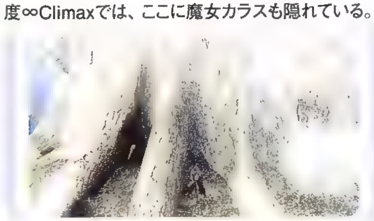
時空砂時計がある場所の裏側に隠れている。



POINT ⑥

隅々まで探索してアイテムを回収

光の楽園での目的は、レバーを引いて時空砂時計を持ち出すこと。しかし、ほかにも多くのアイテムがあるので、寄り道して回収しておきたい。とくに見落としがちなのが、大樹の裏側にある狭い足場。メガロリポップグリーンハーブが落ちているほか、難易度∞Climaxでは、ここに魔女カラスも隠れている。



POINT ⑦

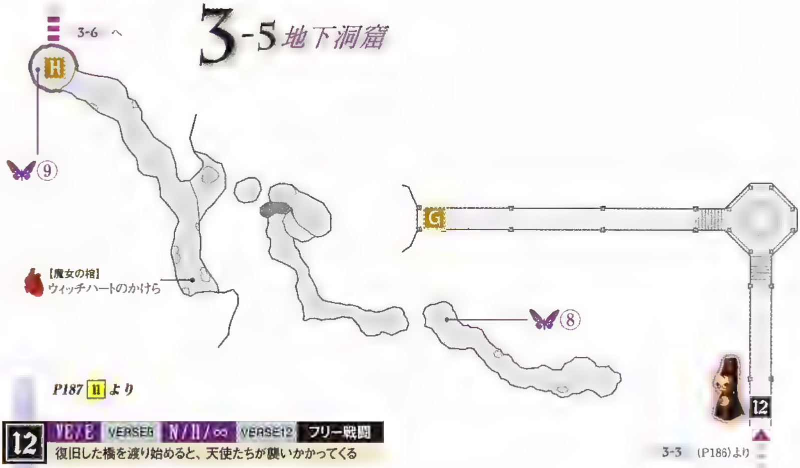
離れ小島にも忘れずに立ち寄ろう

離れ小島のような場所には、アルフヘイムの入り口や、天使の歌声といった重要アイテムがある。小島へのルートを示すように浅瀬が延びているが、じつは浅瀬以外の水面も自由に移動可能となっている。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Not really my best plan, huh?
ドジったぜ
-Luka-

3-5 地下洞窟



P187 11 より

12 VE/E VERSE6 N/H/∞ VERSE12 フリー戦闘

復旧した橋を渡り始めると、天使たちが襲いかかってくる

G	倒れる橋から、ボタンアクションで飛び降りる 360 Ⓐ PS3 ⊗
H	ウィッチウォークで洞窟の縦穴を走り抜け、地上に出る

へ

POINT ⑧

溶岩が頭上からも降り注ぐ

倒れる橋からボタンアクションで脱出したあとは、細い道を渡って洞窟の出口を目指そう。頭上からは溶岩プロミネンスが降ってくるが、着弾点には直前に炎の輪が浮かび上がるため、察知して回避するのは容易。ただし、無理に避けようとして溶岩の海に落ちると、手痛いダメージを受けるので要注意だ。



POINT ⑨

ウィッチウォークで地上へ脱出

地下洞窟の最深部へたどり着くと、上空に満月が顔を覗かせる。地上へと続く縦穴を、ウィッチウォークで駆け上がっていこう。落ちてくる大岩は破壊可能だが、ぶつかってもわずかなダメージを受けるだけ。このあとチャプタークリアまで戦闘もないため、多少のダメージは気にせず突っ走ってもいい。



3-6 コロシアム前



II より

I	コロシアムに入るとチャプタークリアとなる

GOAL

Normal

no.56

コロシアム正面の階段中央に止まっている。



∞Climax

no.92

コロシアムへ向かう階段の、倒れた石柱の影にいる。

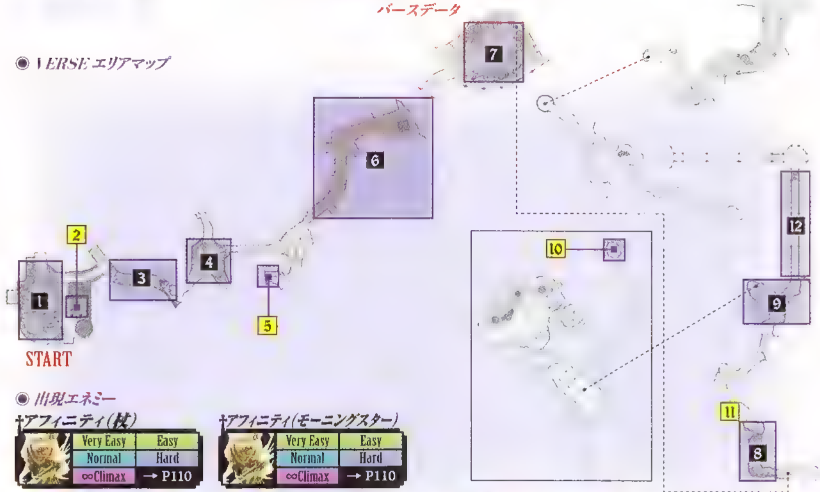


Yet you don't seem to know how to drive a car in a straight line.
車の運転の方は だいぶ不安だけど
—Bayonetta—

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

- アフィニティ(杖) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(モーニングスター) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(炎) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- ビラブド(通常) — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P114
- フェアネス — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P120
- デコレイションズ — Very Easy / Easy / Normal / Hard → P118
- ディア — Normal / Hard → P118
- アフィニティ(トランペット) — Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アプラウド(杖) — Normal / Hard / ∞Climax → P112
- アプラウド(弓) — Normal / Hard / ∞Climax → P112
- アーダー(通常) — Hard / ∞Climax → P113
- アーダー(炎) — Normal / Hard / ∞Climax → P113
- ブレイブス — Hard / ∞Climax → P117
- フィアレス — Normal / Hard / ∞Climax → P120
- グレイス — Normal / Hard / ∞Climax → P124
- グローリー — Normal / Hard / ∞Climax → P124
- ハーモニー — Normal / Hard / ∞Climax → P126
- ディア&デコレイションズ — Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P118

◉ VERSE 評価一覧

1 《結界戦闘》 3-1 →P184 炎上した市街地

Very Easy / Easy: VERSE1 — Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	アフィニティ(炎)×5
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	19500	8700	5100	1500	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	アフィニティ(炎)×12
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	ハーモニー×6
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Do you have any idea what prolonged walking in this salty air will do to my hair?
潮風の中 歩いたら 髪が傷むじゃないの
—Bayonetta—

2 《アルフヘイム》 3-1 →P184 炎上した市街地

条件：空中に居続けろ
制限時間：N 02：00'00 H 02：00'00 ∞ 02：00'00

Very Easy / Easy	—
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	
	Time	—	—	—	—	—
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：40	0：42	0：44	0：46	ディアX多数
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1：10	1：15	1：21	1：26	ハーモニー×多数
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：50	0：54	0：57	1：01	ディア&デコレイションズ×多数
	Damage	0	400	800	1200	

3 《フリー戦闘》 3-1 →P184 炎上した市街地

Very Easy / Easy	VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE3

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	480	372	336	300	
	Time	1：10	1：34	1：57	2：20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	260	224	212	200	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	500	1000	1500	ビラブド(通常)×2
Hard	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：40	0：54	1：07	1：20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 《結界戦闘》 3-1 →P184 炎上した市街地

Very Easy / Easy	VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE4

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	480	372	336	300	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	フェアネス×1
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

5 《アルフヘイム》 3-1 →P184 炎上した市街地

条件：天使の武器で殺せ
制限時間：N 03：00'00 H 04：40'00 ∞ 05：10'00

Very Easy / Easy	—
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	
	Time	—	—	—	—	—
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	23360	10304	5952	1600	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×12　アプラウド(杖、弓)×2
	Time	2：30	2：38	2：45	2：53	ビラブド(通常)×1
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	38000	16340	9120	1900	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×15　アプラウド(杖、弓)×2　アーダー(通常)×2
	Time	4：10	4：29	4：48	5：08	ビラブド(通常)×1　グレイス×1　グローリー×1
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	13129	6032	3666	1300	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×10　アプラウド(杖、弓)×2　アーダー(通常)×1
	Time	4：40	5：01	5：23	5：44	ビラブド(通常)×1　グレイス×1　グローリー×1
	Damage	0	400	800	1200	

Well, I tend to use some product when I go to the beach.
俺とはリンスの差だな
—*Luka*—

6 《フリー戦闘》 3-2 →P185
炎上した市街地

Very Easy / Easy VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	480	372	336	300	アフィニティ(杖)×3
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	800	560	480	400	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	アーダー(通常)×3
	Time	3:10	4:14	5:17	6:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	2:50	3:47	4:44	5:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 《結界戦闘》 3-2 →P185
炎上した市街地

Very Easy / Easy VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	3680	1952	1376	800	フェアネス×2
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 《フリー戦闘》 3-3 →P186
地下洞窟

Very Easy / Easy VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(炎)×3
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	グレイス×1 グローリー×1
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

9 《結界戦闘》 3-3 →P186
地下洞窟

Very Easy / Easy VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax VERSE9

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(杖、モーニングスター)×3
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	ブレイブス×3
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Put your foot down, Cheshire. I'll take care of our pest problem.
もっと飛ばして お客は 私が相手するわ
—Bayonetta—

10 〈アルフヘイム〉 3-4 →P187
光の楽園

条件：ウィッチタイム無効

制限時間：N 02：00'00　H 03：00'00　∞ 05：30'00

Very Easy / Easy：—
Normal / Hard / ∞Climax：VERSE10

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	10560	4944	3072	1200	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×6 アプラウド(杖)×1　フェアネス×1
	Time	1：40	1：45	1：50	1：55	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	ブレイブス×9
	Time	2：40	2：53	3：05	3：17	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	44000	18800	10400	2000	アーダー(通常)×2　ブレイブス×3 フェアネス×1　フィアレス×1 グレイス×1　グローリー×1
	Time	4：50	5：13	5：35	5：57	
	Damage	0	400	800	1200	

11 〈アルフヘイム〉 3-3 →P186
地下洞窟

条件：ウィケッドウィーブで殺せ

制限時間：N 02：40'00　H 05：50'00　∞ 06：00'00

Very Easy / Easy：—
Normal / Hard / ∞Climax：VERSE11

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	800	560	480	400	アフィニティ(炎)×7 フェアネス×2
	Time	2：10	2：17	2：23	2：30	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	アフィニティ(炎)×4 アーダー(炎)×2 フェアネス×2 フィアレス×1
	Time	5：10	5：34	5：57	6：21	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	5：20	5：45	6：09	6：34	
	Damage	0	400	800	1200	

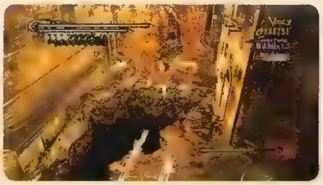
12 〈フリー戦闘〉 3-3 →P186 3-5 →P188
地下洞窟

Very Easy / Easy：VERSE8
Normal / Hard / ∞Climax：VERSE12

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	アフィニティ(杖)×3 デコレイションズ×8
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	260	224	212	200	ハーモニー×3
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	
	Time	0：40	0：54	1：07	1：20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum プラチナ攻略
耐熱装備で余計なダメージを防止すべし

このチャプターでもっとも注意すべきなのは、やはり溶岩によるダメージだろう。少し油断すると溶岩に踏み込んでダメージを受けてしまうので、あらかじめ足装備をドゥルガー(炎)か、オデットにしておくべきだ。また、溶岩が追いかけてくるVERSE3では、コンボポイントを稼ごうと立ち止まると、すぐに溶岩に飲まれてしまう。1匹目のビラブドは無視してダッシュし、2匹目を相手に稼ぐといい。



溶岩に追われるシーンでは、2匹目のビラブドをギリギリまで攻撃したあと、この地点から銃撃すればさらにコンボポイントを上乗せできる。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Wonderful...
最高！
—*Luka*—

Chapter 4

IV
四元徳「勇気」
The Cardinal Virtue of Fortitude

古の時代より、命を賭ける闘技が行なわれてきたコロシアム。ここで、四元徳のひとつ、「勇気」を司る高位の天使、フォルティトゥードと対峙することになる。

VERSE総数

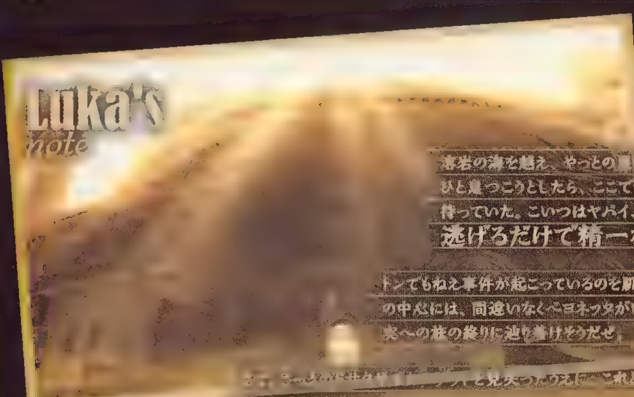
Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax 1

コレクション

アントニオの手記	魔女の宿	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×0	×0	×0	×0	×0

重要入手アイテム

—



Luka's note

溶岩の海を越え、やっとの思いでコロシアムに到着。ひと息つこうとしたら、ここで[illegible]大魔火が待っていた。こいつはヤバイ、[illegible]一目散に逃げるだけで精一杯だ。

トンでもねえ事件が起こっているのを肌で感じる。そして、その事件の中心には、間違いなくベヨネッタがいる。[illegible]を追えば、真実への旅の終りに辿り着けそうだぜ。

[illegible]を見失っちまった。これじゃ[illegible]手がかりもなしか――
仕方がない、魔女の行きそうなところへ先回りでもしてみるか。

Luka

Holy crap!
マジかよ
—Luka—

-Map-

マップ攻略

4-1 コロシアム

地上戦



空中戦



START

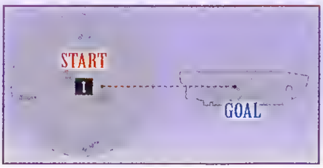
1	VE/E VERSE1	N/H/∞ VERSE1	結界戦闘
	対フォルティトゥード戦　攻略→P139		

GOAL

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSEエリアマップ



◉ 出現エネミー

†フォルティトゥード



Very Easy	Easy
Normal	Hard
∞Climax	→ P137

◉ VERSE評価一覧

1 《結界戦闘》 4-1 →P195
コロシアム

Very Easy / Easy VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax VERSE1

難易度	評価要素	○PLATINUM	○GOLD	○SILVER	○BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	16100	7280	4340	1400	
	Time	7:00	9:20	11:40	14:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	74400	31200	16800	2400	
	Time	8:40	11:34	14:27	17:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	フォルティトゥード×1
Hard	Combo	65780	27692	14996	2300	
	Time	11:20	15:07	18:54	22:40	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	38000	16340	9120	1900	
	Time	11:40	15:34	19:27	23:20	
	Damage	0	2000	4000	6000	

Platinum プラチナ攻略

対ボス戦はプラチナ評価を獲得しやすい

ベヨネッタが最初からアンブラン・クライマックス状態となっており、強力な攻撃を連発可能。ウィッチタイム中に ボタンを連打すると、大ダメージを与えるとともに、大量のコンボポイントを稼ぎ出せる。空中戦に移行したあとは、どの攻撃に対してもウィッチタイムの効果がないので、序盤のうちにコンボポイントを稼ごう。フォルティトゥードが倒れたときも、ボタンアクションで投げるより、打撃で押したほうが効果的だ。なかなか高評価を得られないときは、ロリポップボーナス(→P217)の無敵効果を活用しよう。

For fuck's sake, that's overdoing it!
やり過ぎだろ!
—Luka—

Chapter 5

V
失われた聖地
The Lost Holy Grounds

魔女の修練場や巨大魔女像の内部といった、古代の遺跡で展開されるチャプター。魔女に縁深い土地だけに、随所で魔術的な仕掛けを目にすることになるだろう。

VERSE総数

Very Easy / Easy 11　Normal / Hard / ∞Climax 14

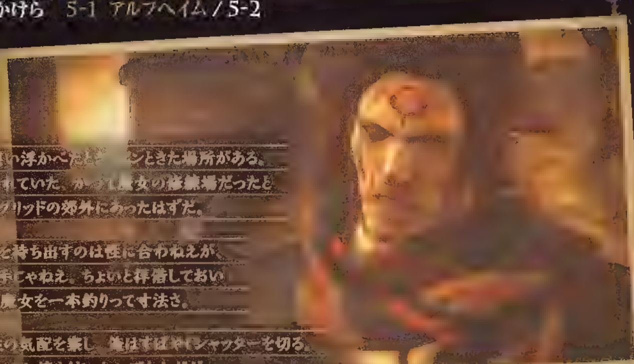
コレクション

アントニオの手記	魔女の椅	魔女カラス		
×5	×4	×2 Normal	×2 Hard	×2 ∞Climax

重要入手アイテム

天使の歌声 2台のピアノのためのソナタ	5-1 / 5-2 / 5-4
ウィッチハートのかけら	5-2 / 5-3 アルフヘイム / 5-4 アルフヘイム / 5-5
ムーンパールのかけら	5-1 アルフヘイム / 5-2

Luka's note



ベヨネッタの行き先を思い浮かべた時ピンときた場所がある。親父の手記に書き残されていた、かつて魔女の修練場だったとかいう渓谷。たしかヴィグリッドの郊外にあったはずだ。

ガールフレンドに小細工を持ち出すのは性に合わねえが、手段を選べるような相手じゃねえ。ちょいと拝借しておいた口紅をエサに、ここで魔女を一本釣りって寸法さ。

作戦はドンピシャ。魔性の気配を察し、俺はすばやくシャッターを切る。ヤツの姿はバッチリフィルムに焼き付いたハズなんだが……。

畜生、どうして写らねえんだ!!

Luka

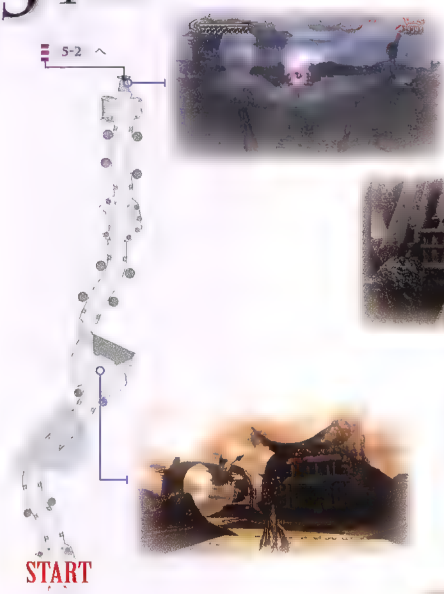
What happened to Mummy?
マミーはどこ？
—Cereza—

-Area map guide-

エリアマップガイド

5-1 → P198

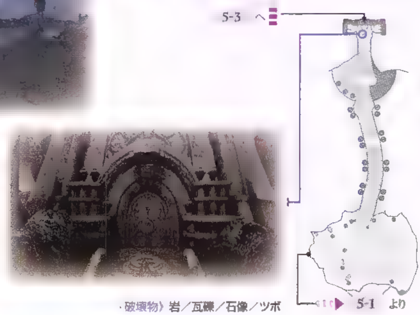
魔女と賢者の谷



〈破壊物〉 石像

5-2 → P199

魔女と賢者の谷

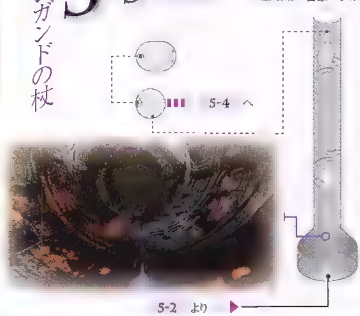


〈破壊物〉 岩／瓦礫／石像／ツボ

5-3 → P200

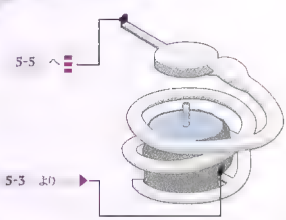
ヨルムンガンドの杖

〈破壊物〉 石像　ツボ



5-4 → P201

ヨルムンガンドの杖



〈破壊物〉 なし

5-5 → P202

魔女の巨像 最上部

〈破壊物〉 石像／ツボ　鉄柵



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Well, you see, she just went to look for something, that's all.
ええと… きっと何か 探し物だよ
—Luka—

5-1 魔女と賢者の谷



START

	VE/E		N/H/∞		
1	VE/E	VERSE1	N/H/∞	VERSE1	フリー戦闘
	先に進んでいくと通路が崩れ、同時に天使たちが襲ってくる				
2	VE/E	VERSE2	N/H/∞	VERSE2	結界戦闘
	修練場跡の階段に近付くと、グレイス&グローリーが出現				
3	VE/E	―	N/H/∞	VERSE3	アルフヘイム
	2 クリア後、スタート地点に戻るとアルフヘイムが出現				
4	VE/E	VERSE3	N/H/∞	VERSE4	結界戦闘
	ルカとのイベントムービーを挟み、天使たちと連戦				

A 天動機を作動させて月夜を呼び寄せ、近くにあるオブジェクトの中央の穴に向かって飛び降りる

5 へ

POINT ①

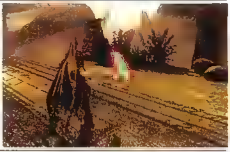
ウィッチウォークで真横に落下！

この地点には、天動機と呼ばれる仕掛けが置かれている。これを操作すると、夕焼けの眩しかった景色が一変し、夜空と満月が出現。満月といえばウィッチウォークだが、その使い方は壁に張りつくだけではない。重力を操作して真横に落下すれば、遠く離れた場所まで一気に移動できるというわけだ。落下中は、ディアやデコレイションズが出現。これらの敵は、銃撃よりも踏みつけで倒していくといい。

Normal

☐ no.57

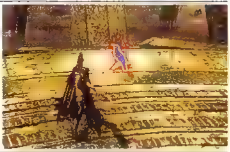
天動機の向かい側で、地面に止まっている。



Hard

☐ no.75

チャプタースタート地点から背後を振り返ると、足場の端に魔女カラスがいる。



I can't believe that witch. Placing a poor helpless child under her spell.
あの女… 子供にまで 術をかけやがって
—Luka—

5-2 魔女と賢者の谷



A より

5	VE/E VERSE4 N/H/∞ VERSE5 結界戦闘
	空中移動中～着地点の広場で戦闘をくり広げる

B 高所から飛び降りて勢いよくスイッチを踏むと、塔の扉を開くことができる

P200 6 へ

POINT ②

竜巻のヘビを避けながら階段を上る

階段の上を滑るように、ヘビの形をした竜巻が徘徊している。竜巻に触れるとダメージを受けるが、ベヨネッタを正確に狙ってくるわけではなく、ジャンプをすれば簡単に避けられる。ジャンプの着地点にも竜巻のヘビがいたときは、クロウウィズインを使うか、空中で銃撃して着地タイミングを調節しよう。



POINT ③

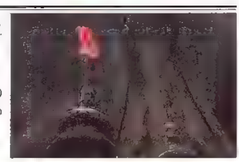
スイッチをガツンと踏みつける

塔の入り口となる大きな扉は閉ざされており、手前には赤く光るスイッチがある。このスイッチは、ただ踏むだけではなんの反応もない。高所から飛び降りて勢いをつけ、強い衝撃を与えると作動する仕組みになっている。扉の上部にちょうどいい足場があるので、そこからスイッチ目がけて飛び降りよう。

∞Climax

☐ no93

広場から塔へ向かう階段の手前にある、高い柱のてっぺんに止まっている。

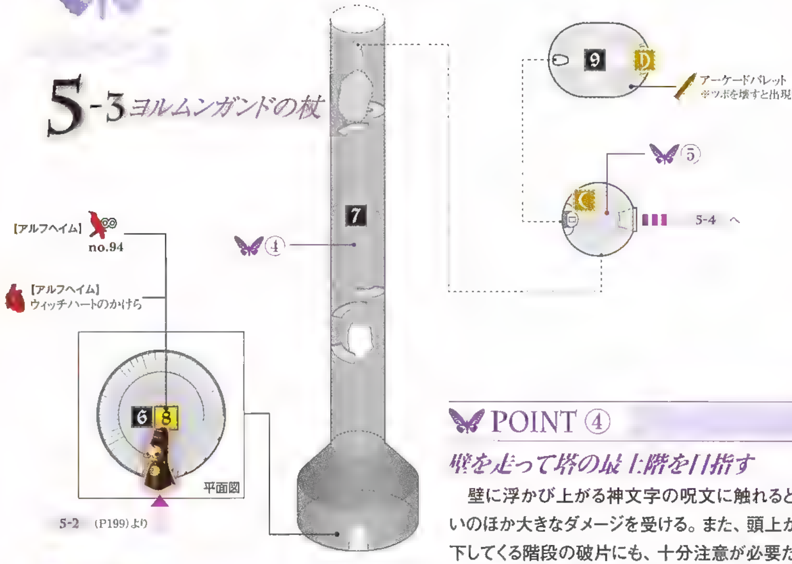




階段下にある悪魔の石像を破壊し、その土台を足場にする。そこから2段ジャンプし、壁ジャンプも併用すれば魔女カラスに手が届く。

No need to cry... We'll get you to your mom in no time.
泣くな ママなら すぐ来る
—Luka—

5-3 ヨルムンガンドの杖



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

P199 13 より

6 VE/E VERSE5 N/H/∞ VERSE6 結界戦闘
塔の螺旋階段を進んでいくと、アーダーが現われる

7 VE/E VERSE6 N/H/∞ VERSE7 フリー戦闘
ウィッチウォークで塔の壁を上っていくと、ハーモニーが出現

8 VE/E ― N/H/∞ VERSE8 アルフヘイム
7 地点まで進むと、塔の入り口にアルフヘイムが出現

C 一段高い場所にあるレバーを引き、そこからさらにジャンプして上の階へ移動する

9 VE/E VERSE7 N/H/∞ VERSE9 結界戦闘
破壊された魔女の像を調べると、敵が出現する

D 魔女と賢者の像を持ち上げたまま下の階へ戻り、ウィッチタイム中にゴーレム(壁)を壊して進む

10 へ

∞Climax

□ no.94

アルフヘイム(VERSE8)内の、檻に止まっている。



POINT ④

壁を走って塔の最上階を目指す

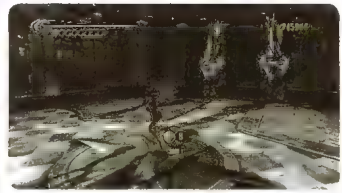
壁に浮かび上がる神文字の呪文に触れると、思いのほか大きなダメージを受ける。また、頭上から落下してくる階段の破片にも、十分注意が必要だ。塔の中腹に差し掛かると、ハーモニーが数体出現する。この敵の出現地点付近だけは、神文字の呪文が現われないので、足元を気にせず戦いに集中しよう。

POINT ⑤

手順を踏んでゴーレム(壁)を突破

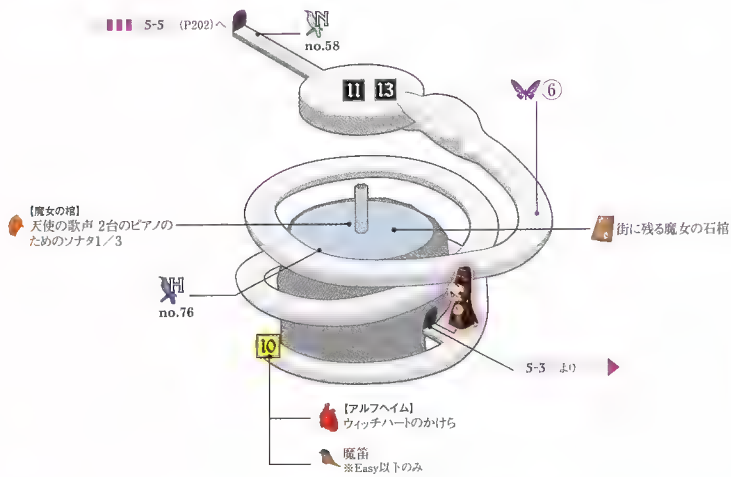
この部屋にあるゴーレム(壁)は、破壊してもすぐ元の壁に戻ってしまう。通り抜けるためには、ウィッチタイム中に壁を壊して進むしかない。レバーを引いて上の階へ移動し、壊れた魔女の像を調べると敵が出現。戦闘に勝利すれば像が復元され、ウィッチタイムを発動できるようになる。

魔女と賢者の像を持ち上げたら、そのままゴーレム(壁)の近くまで移動。そのあとウィッチタイムを発動し、すばやく壁を破壊して突破しよう。



Here, I've got some candy if you want.
ほら キャンディだ
—Luka—

5-4 ヨルムンガンドの杖



D より

10	VE/E	—	N/H/∞	VERSE10	アルフヘイム	ヘビ通路を下方向に進むと、アルフヘイムを発見できる
11	VE/E	VERSE8	N/H/∞	VERSE11	結界戦闘	ヘビ通路の頂上まで進み、インスパイアドと戦闘

P202 E へ

Normal

□ no.58

インスパイアド戦のあと、前方の通路に止まっている。



Hard

□ no.76

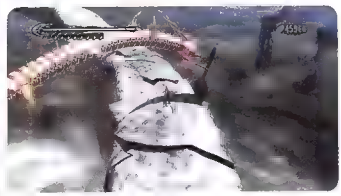
ヘビ通路の途中にある、円形の水場に止まっている。



POINT ⑥

崩れていく螺旋通路を駆け上れ！

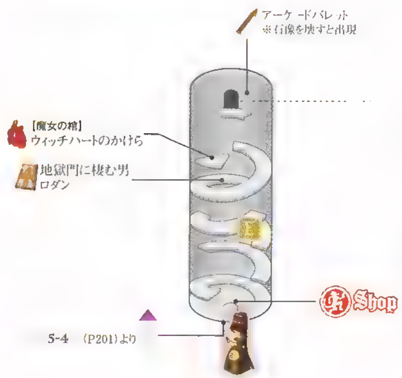
巨大なヘビの形をした螺旋通路では、絶えず強風が吹き荒れている。風に押されて通路を踏み外しやすいうえ、竜巻のヘビも襲ってくるため、慎重に歩を進めていくように。エリアの後半に差し掛かると、インスパイアドが現われて通路を破壊してしまう。このあとは通路がどんどん崩れていくので、崩落に巻き込まれないよう、急いで駆け上っていこう。万が一空中に投げ出されると、飛行しているインスパイアドに飲み込まれ、即ゲームオーバーとなる。

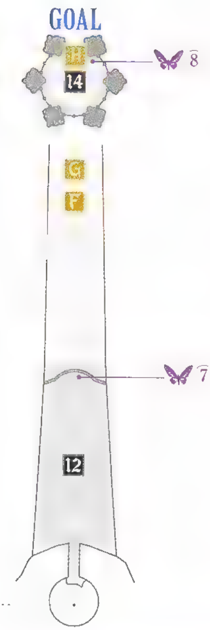


System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Yes he is. His name is Cheshire. He's cute, isn't he?
チェシャっていうの 可愛いでしょ？
—Cereza—

5-5 魔女の巨像 最上部





P201 **11** *より*

E 2段ジャンプを使い、崩れた螺旋階段を上っていく

12 **VE/E** VERSE9 **N/H/∞** VERSE12 **フリー戦闘**
塔の頂上でインスパイアドが出現。鉄柵を壊すと先に進める

13 **VE/E** VERSE10 **N/H/∞** VERSE13 **フリー戦闘**
12 クリア後、ヘビ通路まで戻るとハーモニーが出現

F テンパランチアに破壊された足場を、制限時間内にジャンプで渡っていく

G アクションボタン入力で、ジャンヌ戦の舞台へ移動する
↑+Ⓐ ↑+⊗

14 **VE/E** VERSE11 **N/H/∞** VERSE14 **フリー戦闘**
対ジャンヌ2戦目 攻略→P135

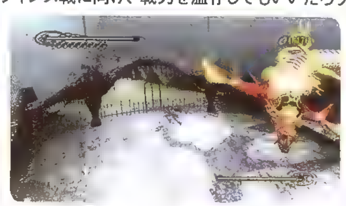
H ビーストウィズインでヒョウの姿に変身し、制限時間内に足場を渡り切るとチャプタークリアとなる

GOAL

POINT ⑦

2戦目のインスパイアドは無視できる

塔の最上部に到着すると、このチャプターで2戦目となるインスパイアドが登場する。通路の鉄柵を壊して逃げれば戦わずに済むため、このあとに控えるジャンヌ戦に向け、戦力を温存してもいいだろう。



POINT ⑧

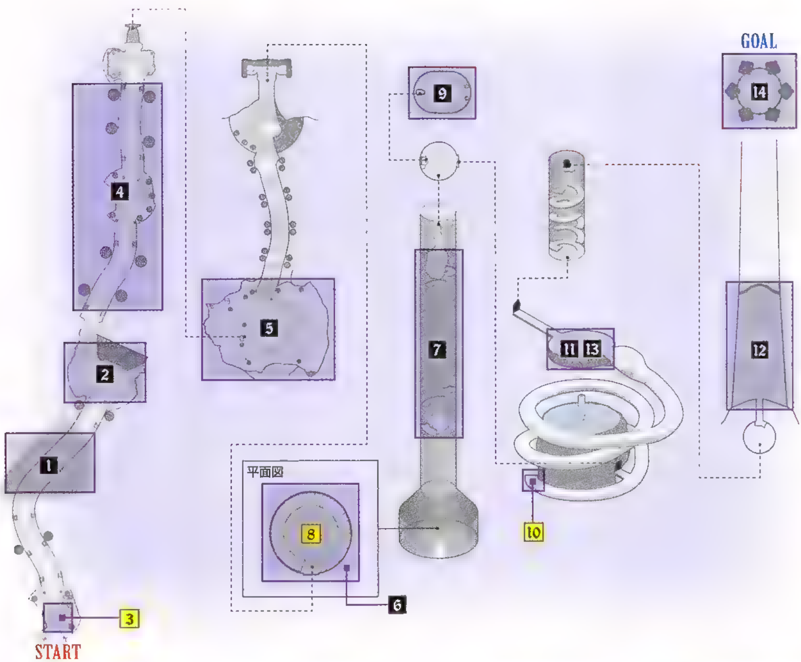
ビーストウィズインで大ジャンプ！

ジャンヌとの戦闘後に足場が崩壊し、ベヨネッタはヒョウの姿に変身する「ビーストウィズイン」の能力に目覚める。この形態のジャンプ力を活かし、崩れた足場を飛び移ればチャプタークリアだ。

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

- アフィニティ(杖): Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(モーニングスター): Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(スーザフォン): Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アーダー(通常): Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P113
- デコレイションズ: Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P118
- フィアレス: Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P120
- グレイス: Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P124
- グローリー: Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P124
- ハーモニー: Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P126
- インスパイアド(通常): Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P127
- ジャンヌ2: Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P133
- アプラウド(弓): Normal / Hard → P112
- アフィニティ(トランペット): Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アプラウド(杖): Normal / Hard / ∞Climax → P112
- ディア: Normal / Hard / ∞Climax → P118
- フェアネス: Normal / Hard / ∞Climax → P120
- ジョイ: Hard / ∞Climax → P130

Uh-huh! My Mummy is strong and she protects me from scary monsters!
マミーは強いのよ オバケも やっつけちゃうの
—Cereza—

◉ VERSE評価一覧

1 《フリー戦闘》 5-1 →P198 魔女と賢者の谷

Very Easy / Easy: VERSE1 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			デコレイションズ×6
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:18	0:24	0:30	0:36	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1250	800	650	500	グレイス×1 グローリー×1
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 《結界戦闘》 5-1 →P198 魔女と賢者の谷

Very Easy / Easy: VERSE2 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE2

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	グレイス×1 グローリー×1
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	グレイス×2 グローリー×3
	Time	3:00	4:00	5:00	6:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 《アルフヘイム》 5-1 →P198 魔女と賢者の谷

条件: ウィッチタイム中に殺せ
制限時間: N 03:50'00 H 05:50'00 ∞ 06:50'00

Very Easy / Easy: — / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE3

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	アプラウド(杖、弓)×3 フェアネス×1 グレイス×1 グローリー×1
	Time	3:10	3:20	3:29	3:39	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	アーダー(通常)×2 フェアネス×1 フィアレス×1 ジョイ×2
	Time	5:10	5:34	5:57	6:21	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	3680	1952	1376	800	アーダー(通常)×3 フェアネス×2 フィアレス×1 ジョイ×3
	Time	6:10	6:38	7:06	7:35	
	Damage	0	400	800	1200	

4 《結界戦闘》 5-1 →P198 魔女と賢者の谷

Very Easy / Easy: VERSE3 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE4

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1860	1104	852	600	アフィニティ(杖、モーニングスター)×6 アフィニティ(スーザフォン)×1 フィアレス×1
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	16100	7280	4340	1400	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×6 アフィニティ(スーザフォン)×2 アプラウド(杖)×1 フェアネス×1 フィアレス×1
	Time	2:50	3:47	4:44	5:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×9 アフィニティ(スーザフォン)×1 アプラウド(杖)×2 フェアネス×1 フィアレス×1
	Time	3:30	4:40	5:50	7:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	3:30	4:40	5:50	7:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Monsters? I don't think you know who the real monsters are.
オバケ？あいつ自身がオバケだろ
—Luka—

5 《結界戦闘》 5-2 →P199 魔女と賢者の谷

Very Easy / Easy: VERSE4 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	デコレイションズ×10
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	グローリー×1
	Damage	0	500	1000	1500	ハーモニー×3
Normal	Combo	13129	6032	3666	1300	ディア×4 デコレイションズ×8
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	グレイス×1 グローリー×1
	Damage	0	500	1000	1500	ハーモニー×3
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	3:20	4:27	5:34	6:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	ディア×7
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	デコレイションズ×5
	Time	4:40	6:14	7:47	9:20	ハーモニー×3 ジョイ×3
	Damage	0	1500	3000	4500	

6 《結界戦闘》 5-3 →P200 ヨルムンガンドの杖

Very Easy / Easy: VERSE5 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	アーダー(通常)×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	アーダー(通常)×2
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 《フリー戦闘》 5-3 →P200 ヨルムンガンドの杖

Very Easy / Easy: VERSE6 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	ハーモニー×2
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	110	109以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	ハーモニー×4
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	ハーモニー×6
∞Climax	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 《アルフヘイム》 5-3 →P200 ヨルムンガンドの杖

条件: 空中に居続けろ

制限時間: N 02:00'00 H 03:50'00 ∞ 03:50'00

Very Easy / Easy: — / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	
	Time	—	—	—	—	—
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1:30	1:35	1:39	1:44	ディア×多数 デコレイションズ×多数
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	3:20	3:35	3:51	4:06	フェアネス×多数 フィアレス×多数
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	3:20	3:35	3:51	4:06	グレイス×多数 グローリー×多数
	Damage	0	400	800	1200	

Don't panic! I'm here. There's no need to worry about a thing!
大丈夫だ 離れるなよ
–Luka–

9 《結界戦闘》 5-3 →P200 ヨルムンガンドの杖

Very Easy / Easy: VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE9

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	グローリー×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	グレイス×1 グローリー×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	フィアレス×1
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

10 《アルフヘイム》 [illegible] →P201 ヨルムンガンドの杖

条件: パンチ&キック制限
制限時間: N 01:00'00 H 02:20'00 ∞ 03:10'00

Very Easy / Easy: —
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE10

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	
	Time	—	—	—	—	—
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	1250	800	650	500	グレイス×1 グローリー×1
	Time	0:50	0:53	0:55	0:58	【クリア条件詳細】パンチ10回、キック7回までで倒す
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	グレイス×2 グローリー×3
	Time	2:00	2:09	2:18	2:28	【クリア条件詳細】パンチ30回、キック23回までで倒す
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	グレイス×2 グローリー×3
	Time	2:50	3:03	3:16	3:29	【クリア条件詳細】パンチ40回、キック24回までで倒す
	Damage	0	400	800	1200	

11 《結界戦闘》 5-4 →P201 ヨルムンガンドの杖

Very Easy / Easy: VERSE8
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE11

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1250	800	650	500	インスパイアド(通常)×1
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

12 《フリー戦闘》 5-5 →P202 魔女の巨像 最上部

Very Easy / Easy: VERSE9
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE12

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	インスパイアド(通常)×1
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Get them, Mummy! Get them!
マミーやっちゃえ！
—Cereza—

13 《フリー戦闘》 5-4 →P201 ヨルムンガンドの杖

Very Easy / Easy VERSE10
Normal / Hard / ∞Climax VERSE13

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	ハーモニー×4
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1：30	2：00	2：30	3：00	ハーモニー×5
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2：10	2：54	3：37	4：20	
	Damage	0	1000	2000	3000	ハーモニー×6
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

14 《結界戦闘》 5-5 →P202 魔女の巨像 最上部

Very Easy / Easy VERSE11
Normal / Hard / ∞Climax VERSE14

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	260	224	212	200	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	2：00	2：40	3：20	4：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	ジャンヌ2×1
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	2：00	2：40	3：20	4：00	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	3：30	4：40	5：50	7：00	
	Damage	0	2000	4000	6000	

Platinum セルギーの恋人でタイムを短縮する

プラチナ攻略

序盤のVERSEは、タイムのプラチナ条件が厳しいケースが多い。魔力ゲージを溜めた状態でチャプターを開始し、セルギーの恋人で分身を召喚するなどして敵をすばやく殲滅しよう。天動機を作動させたあとの落下シーンでは、無理に敵の相手をしなくてもいい。銃撃をしていると落下に時間がかかり、タイム評価を落としがち。一気に落下してタイムを短縮し、コンボポイントは着地後の戦闘で稼ぐように。

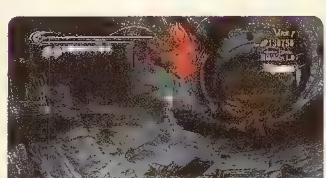


ハーモニーが出現した直後の突進は、油断していると高確率で食らってしまう。ムービー再生中から回避アクションの準備をしておこう。

Platinum アルフヘイムへ向かうまえに敵を倒す

プラチナ攻略

塔をウィッチウォークで上りながらハーモニーと戦うVERSE7には、少しの注意が必要。戦闘の途中でVERSE8のアルフヘイムに入った場合、塔に戻ってもVERSE7を再開することはできないのだ。生き残っていたハーモニーは出現するものの、それを全滅させてもVERSEクリアのメダルは入手できない。ダメージを受けたらアルフヘイムに入って仕切り直し、という甘い考えは通用しないということだ。



ハーモニーに攻撃を当てるまえなら、アルフヘイムに入っても問題はない。しかし、さきにハーモニーを倒してしまったほうが確実だ。

Chapter 6

VI 天国門

The Gates of Paradise

かつて魔女の鍛錬場があった遺跡を抜けると、そこは廃墟となったアーケード街。人間界と天界を股にかけ、謎の少女、セレッサを巡る戦いがくり広げられる。

VERSE総数

Very Easy / Easy 8　Normal / Hard / ∞Climax 9

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス		
×6	×4	×2 Normal	×2 Hard	×1 ∞Climax

重要入手アイテム

天使の歌声 スケーターズ・ワルツ	6-1 / 6-1 / 6-4
ウィッチハートのかけら	6-1 / 6-4
ムーンパールのかけら	6-1 アルフヘイム

Luka's note

魔女と賢者の谷でベヨネッタを釣り上げたものの、またしてもケムに巻かれちまった。とはいえ、待ち伏せって作戦自体は成功だったか。ここで即座に次の手を打つのがプロってもんよ。

ベヨネッタは「光の右目」を狙っている。
いずれは谷を抜けて、宝石をオークションに出品したヤツにコンタクトを取るだろう。
となると――あの島への玄関口で張ってみるか。

ところが、人を待っているときに限って、思わぬ出会いがあるもんだ。
どういう巡り合わせか、迷子のお嬢ちゃんに懐かれちまった。
セレッサって名前らしいが……。さて、どうしたもんかな？

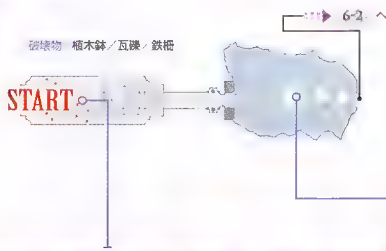
Luka

Mister, if you don't open your eyes you'll miss everything! Look with these!
おじちゃん ちゃんと見なきゃダメよ ほら！
—Cereza—

-Area map guide-
エリアマップガイド

6-1 ⇒ P210
魔女の鍛錬房跡

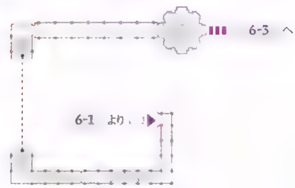
破壊物　植木鉢／瓦礫／鉄柵







6-2 ⇒ P211
魔女の鍛錬房跡

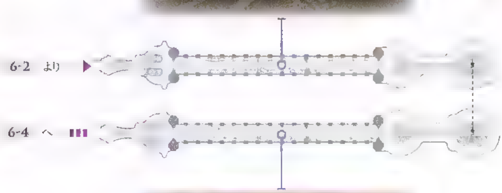


破壊物　瓦礫／ツボ

6-3 ⇒ P212
ヴィグリッド廃墟～神域の片鱗

破壊物　植木鉢／消火栓／鉄柵／ベンチ



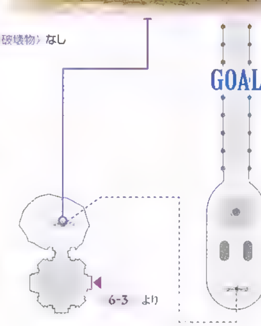




6-4 ⇒ P213
神域の片鱗～ヴィグリッド空港前



破壊物　なし



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Holy shit! OH NO! What the hell is that thing?
何だこれは？
—Luka—

-Map-
マップ攻略

6-1 魔女の鍛錬房跡



System　Bullet arts　Enemies　Map　Secrets

START

1 VE/E VERSE1 N/H/∞ VERSE1 結界戦闘
鉄柵を壊して建物に入ると敵が出現

A 1 クリア後、床にスイッチが3つ出現。ビーストウィズインで3つのスイッチを踏み、開いた扉を通り抜ける

2 VE/E VERSE2 N/H/∞ VERSE2 結界戦闘
破壊された魔女の像を調べると、インスパイアドが出現

B 復活した魔女と賢者の像を利用して、ウィッチタイム中に噴水を足場にして進む

3 へ

POINT ①

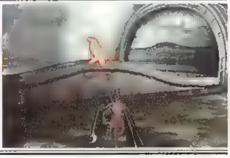
3つのスイッチをすばやく踏もう

VERSE1の敵を全滅させると、赤く光るスイッチが地面にせり上がってくる。3つあるスイッチをすべて踏むと前方の扉が開き、先に進めるという仕組みだ。スイッチをすばやく踏まないと扉が閉じてしまうので、ビーストウィズインでヒョウに変身したまま移動していくといい。なお、扉を通り抜けたあとは逆戻りできない。魔女の棺に入っている天使の歌声や、魔女カラスを取り忘れないよう注意しておこう。

Normal

□ no.59 敏感

チャプタースタート地点近くの塀に止まっている。ビーストウィズインで一気に接近して捕まえよう。



Hard

□ no.77

アルフヘイム(VERSE4)の中にいる。ただし、捕まえられるのは戦闘終了後だ。



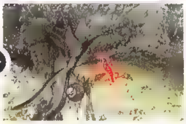
∞Climax

□ no.95

VERSE2の戦場となる、泉の外周を取り囲む崖の高い位置に止まっている。



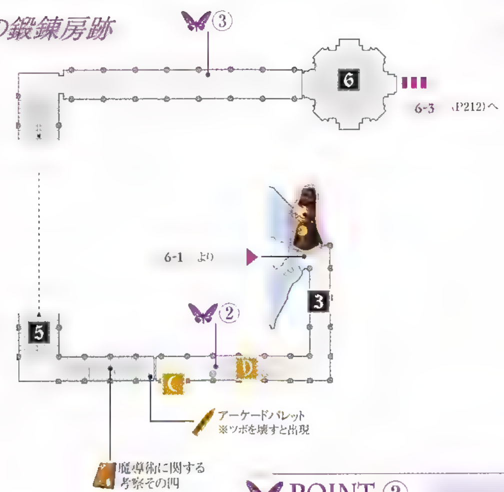




魔女と賢者の像がある足場からジャンプで跳び上がり、クロウウィズインで空中を羽ばたいていくと接近できる。

Cerezita, this is way too dangerous!
嬢ちゃん 危ない！
—Luka—

6-2 魔女の鍛錬房跡



B より

	VE/E		N/H/∞		
3	VE/E	VERSE3	N/H/∞	VERSE3	結界戦闘
	通路に敵が出現し、C のレバーを引くと増援が現われる				
C	地面から突き出る槍を避けながら進み、扉の前にある岩を壊してレバーを引く				
D	3 クリア後、床にスイッチが3つ出現。ビーストウィズインですばやく3つのスイッチを踏み、開いた扉を通り抜ける				
4	VE/E	—	N/H/∞	VERSE4	アルフヘイム
	3 クリア後、泉の入り口にアルフヘイムが出現				
5	VE/E	VERSE4	N/H/∞	VERSE5	結界戦闘
	階段〜橋で連戦。壊れた橋はビーストウィズインで越える				
6	VE/E	VERSE5	N/H/∞	VERSE6	結界戦闘
	セレッサを守りながら、襲ってくる天使たちを撃退する				

P212 7 へ

POINT ②

槍をかわすにはタイミングが重要

この通路には、地面から無数の槍が飛び出すスピアトラップという罠が仕掛けられている。槍が戻っていくタイミングに合わせて前進し、瓦礫の陰に隠れているレバーを引こう。すると、槍の出現がストップし、代わりに新たな敵が登場する。この敵を全滅させると地面にスイッチが現われるので、POINT①の地点と同様に、すばやく踏んで扉を開けよう。



POINT ③

美しい泉が毒々しい沼地に変貌

泉の上に架かっている橋は、渡ろうとするといきなり崩壊してしまう。橋の下に広がっていた泉も毒に侵され、落下すると即ゲームオーバーだ。通常のジャンプでは橋の対岸まで届かないため、ビーストウィズインでヒョウに変身して飛び越えるといい。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Well, kitty, what do you think we should do?
ネコちゃん 大丈夫？
—Bayonetta—

6-3 ヴィグリッド 廃墟 ～ 神域の片鱗



P211 6 より

7 VE/E VERSE6 N/H/∞ VERSE7 結界戦闘
セレッサを狙う霊体のアフィニティを、街灯で撃退する

E 霊体のビラブドを、ゴミ箱や車、鉄骨で足止めし、セレッサをアーケードの外まで逃がす

8 VE/E VERSE7 N/H/∞ VERSE8 結界戦闘
天国門を抜け、巨大ビラブドと戦闘 攻略→P116

F ベヨネッタに化けた天使がセレッサを連れ去り、一定時間内に追いつかないとゲームオーバーとなる

9 へ

Normal

□ no.60 敵感

ビラブドが追いかけてくるアーケードを抜けたあとのエリアで、天国門近くの地面に止まっている。



POINT ④

ビラブドを足止めしつつ逃走せよ！

アーケード街を進んでいくと、突然巨大なビラブドが現われて追いかけてくる。神世界にいるビラブドには、直接攻撃が一切通用しない。ゴミ箱や鉄骨などを手当たりしだいにぶつけて怯ませ、その隙に鉄柵を破壊しながら逃走しよう。追いつかれるとセレッサはその場にしゃがみ込んでしまうが、ビラブドを怯ませれば、自ら立ち上がって逃げてくれる。

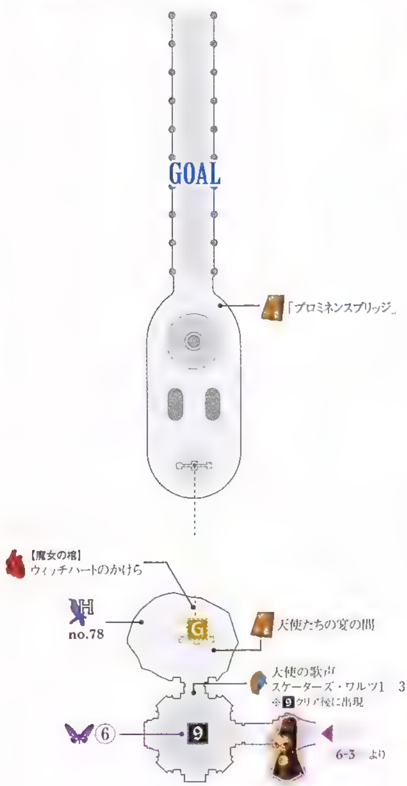


POINT ⑤

ニセモノを追ってアーケードを逆走

巨大なビラブドとの戦闘後、ベヨネッタに化けたニセモノが現われ、セレッサを連れ去ってしまう。放っておくと逃げ切られてゲームオーバーになるので、急いで追跡を開始しよう。偽ベヨネッタの放つ多彩なレーザーは、回避アクションやジャンプで確実にかわして進んでいくといい。また、偽ベヨネッタに逃げ切られたときの専用ムービーとコンティニュー画面も、一度は見ておいて損はないだろう。

6-4 神域の片鱗 ～ ヴィグリッド 空港前



G より

9 VE/E VERSE8 N/H/∞ VERSE9 結界戦闘
円形の部屋で、偽ベヨネッタ、ジョイと連戦

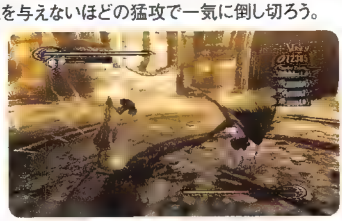
G 天国門を通り抜けて人間界へ戻り、ルカとセレッサのいる橋まで進むとチャプタークリアとなる

GOAL

POINT ⑥

追い詰めた偽ベヨネッタと対決！

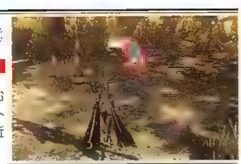
偽ベヨネッタに追いついたあとは、1対1での直接対決。ベヨネッタと同様の技をいくつか使用するが、それほど危険な相手ではない。偽ベヨネッタを倒すと、本来の姿であるジョイとなって襲ってくる。ジョイは自らの分身を作り出す能力を持つため、分身する隙を与えないほどの猛攻で一気に倒し切ろう。



Hard

no.78 敏感

天国門から少し離れた草むらに潜んでいる。ビーストウィズインですばやく接近すると捕まえやすい。



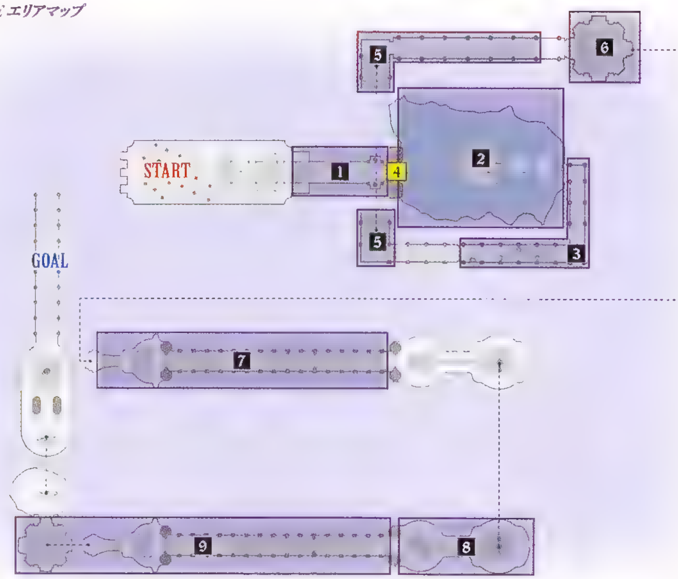
System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

You can go another round, can't you?
手加減なしね
—Bayonetta

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

Enemy	Page
アフィニティ(杖)	→ P110
アフィニティ(モーニングスター)	→ P110
アフィニティ(トランペット)	→ P110
アプラウド(杖)	→ P112
アプラウド(弓)	→ P112
ビラブド(巨大)	→ P114
フェアネス	→ P120
フィアレス	→ P120
インスパイアド(通常)	→ P127
ジョイ	→ P130
アーダー(通常)	→ P113
デコレイションズ	→ P118
グレイス	→ P124
グローリー	→ P124
ディア	→ P118
ハーモニー	→ P126
アフィニティ(炎)	→ P110
アーダー(炎)	→ P113
ディア&デコレイションズ	→ P118
グラシアス	→ P124
グロリアス	→ P124

◉ VERSE評価一覧

1 《結界戦闘》 6-1 →P210 魔女の鍛錬房跡

Very Easy / Easy	VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アーダー(通常)×1
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×4 アーダー(通常)×1
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	アフィニティ(炎)×3 アーダー(炎)×2
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 《結界戦闘》 6-1 →P210 魔女の鍛錬房跡

Very Easy / Easy	VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	インスパイアド(通常)×2
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 《結界戦闘》 6-2 →P211 魔女の鍛錬房跡

Very Easy / Easy	VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE3

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アプラウド(杖)×1　デコレイションズ×5
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×4　アプラウド(杖)×1 ディア×1　デコレイションズ×3
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アプラウド(杖、弓)×3 ディア&デコレイションズ×1
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 《アルフヘイム》 6-1 →P210 魔女の鍛錬房跡

条件　トーチャーアタックで殺せ
制限時間　N 04:50'00　H 05:30'00　∞ 03:00'00

Very Easy / Easy	—
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE4

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	116480	48272	25536	2800	アプラウド(杖、弓)×3　フェアネス×1　フィアレス×1 グレイス×1　グローリー×1　ハーモニー×4 【クリア条件詳細】トーチャーアタックで5体倒す
	Time	4:00	4:12	4:24	4:36	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	104760	43524	23112	2700	アフィニティ(炎)×4　アーダー(炎)×2 フェアネス×2　ジョイ×3 【クリア条件詳細】トーチャーアタックで7体倒す
	Time	4:50	5:13	5:35	5:57	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	1860	1104	852	600	グラシアス×1　グロリアス×1 【クリア条件詳細】トーチャーアタックで1体倒す
	Time	2:40	2:53	3:05	3:17	
	Damage	0	400	800	1200	

It is this power that will allow the creator to start a new cycle of creation.
新宇宙創造は目前だ
—*Justitia*—

5 〈結界戦闘〉 6-2 →P211 魔女の鍛錬房跡

Very Easy / Easy VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	アフィニティ(杖、トランペット)×4 アプラウド(弓)×1 グレイス×1 グローリー×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	10560	4944	3072	1200	
	Time	3:20	4:27	5:34	6:40	アフィニティ(杖、トランペット)×4 アプラウド(弓)×3 グレイス×2 グローリー×2
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	3:00	4:00	5:00	6:00	アフィニティ(杖、トランペット)×4 アプラウド(弓)×3 グラシアス×1
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	3:20	4:27	5:34	6:40	アフィニティ(杖、トランペット)×4 アプラウド(弓)×3 グラシアス×1 グロリアス×1
	Damage	0	1500	3000	4500	

6 〈結界戦闘〉 6-2 →P211 魔女の鍛錬房跡

Very Easy / Easy VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	アフィニティ(杖)×9 アプラウド(杖)×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	38000	16340	9120	1900	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	50610	21504	11802	2100	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	アフィニティ(杖)×15 アプラウド(杖)×1
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	16100	7280	4340	1400	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 〈結界戦闘〉 6-3 →P212 ヴィグリッド廃墟

Very Easy / Easy VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	アフィニティ(杖)×3 ビラブド(巨大)×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	アフィニティ(杖)×5 ビラブド(巨大)×1
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 〈結界戦闘〉 6-3 →P212 神域の片隅

Very Easy / Easy VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	500	1000	1500	ビラブド(巨大)×1 フェアネス×1 フィアレス×1
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	3:40	4:54	6:07	7:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

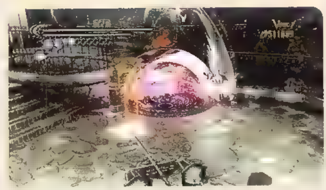
9 《結界戦闘》 →P212 →P213
神域の片鱗

難易度		Very Easy / Easy	VERSE8
		Normal / Hard / ∞Climax	VERSE9

難易度	評価要素	○PLATINUM	○GOLD	○SILVER	○BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	500	1000	1500	偽ベヨネッタ(ジョイ)×1 ジョイ×1
Hard	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum プラチナ攻略
セレッサはダメージを受けても大丈夫

このチャプターでは、セレッサを守りながらの戦闘が発生。彼女はバリアで守られており、ダメージを受けてもリザルトの評価に影響はないので、自分の身を第一に考えて戦いを進めればいい。それ以外の戦闘では、VERSE2のインスパイアド戦が難関。魔獣召喚の時間もクリアタイムに加算されるため、速攻で戦闘を終了させなければならない。セルギーの恋人など装備の力を借りて、2匹のインスパイアドを瞬殺しよう。



バリアは打たれ強い。難易度∞Climaxで攻撃を受けても、それほど耐久力は減少しない。しかも、時間が経てば徐々に修復するのだ。

チャプタープレイ時の隠しコマンド

特定のムービー再生中やVERSE開始時に使える、隠しコマンドを紹介しよう。ロリポップボーナスは、該当イベント中に対応するボタンを押し続けると、ムービー中のベヨネッタが舐めるアメが変化し、その種類に応じた効果が発生するもの。隠しBGMは、名作ゲームのオリジナル曲をBGMにできるものだ。

◉ロリポップボーナスの対応ボタン

ロリポップの名称と効果	360	PS3
イエロームーン(一定時間無敵)	Ⓨボタン	◻ボタン
ブラディローズ(一定時間攻撃力2倍)	Ⓑボタン	○ボタン
パープルマジック(魔力ゲージ4個充填)	Ⓧボタン	×ボタン
グリーンハーブ(体力回復・小)	Ⓐボタン	△ボタン

◉ロリポップボーナスが可能なイベント

チャプター	ロリポップボーナス発生箇所
PROLOGUE	チャプター開始時のムービー(開始後7:45ごろ)
PROLOGUE	VERSE1クリア後のムービー(開始後0:05ごろ)
PROLOGUE	VERSE1クリア後のムービー(開始後2:05ごろ)
CHAPTER IV	チャプター開始時のムービー(開始後0:05ごろ)
CHAPTER IV	空中戦へ移行する際のムービー(開始後0:14ごろ)
CHAPTER IV	ボスにトドメを刺すムービー(開始後0:10ごろ)
CHAPTER VII	チャプター開始時のムービー(開始後1:10ごろ)
CHAPTER XI	森での戦闘後のムービー(開始後1:10ごろ)
CHAPTER XIII	チャプター開始時のムービー(開始後2:10ごろ)

◉隠しBGMのコマンド

コマンド入力のタイミング	360	PS3	隠しBGM	通常BGM
CHAPTER VIII VERSE1の開始直前にボタンを押し続ける	左トリガー	L2ボタン	Splash Wave / OutRun	Splash Wave (∞ Climax Mix)
CHAPTER VIII VERSE3の開始直前にボタンを押し続ける(アイレニック登場時のボタンアクション後)	左トリガー	L2ボタン	AFTER BURNER With Melody Ver / AFTER BURNER II	AFTER BURNER (∞ Climax Mix)
	LBボタン	L1ボタン	AFTER BURNER / AFTER BURNER II	
	LBボタン+左トリガー	L1ボタン+L2ボタン	AFTER BURNER / AFTER BURNER	
CHAPTER VIII VERSE5の開始直前にボタンを押し続ける	左トリガー	L2ボタン	Boss / Fantasy Zone	Magnificent 7 (∞ Climax Mix)
CHAPTER XIV VERSE1の開始直前にボタンを押し続ける	左トリガー	L2ボタン	Theme / Space Harrier Boss / Fantasy Zone	Space Harrier (∞ Climax Mix) W.w. Jumbo (Heaven Sent Mix)

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

I suppose one of them is an adult, so they should be ok.
まあ きっと無事よね
—Bayonetta—

Chapter 7

VII
四元徳「節制」
The Cardinal Virtue of Temperance

四元徳のうち、「節制」を司るテンパランチアと対決するチャプター。多くの部位を破壊していく長丁場となるため、しっかり準備を整えてから戦いに臨もう。

VERSE総数

Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax 1

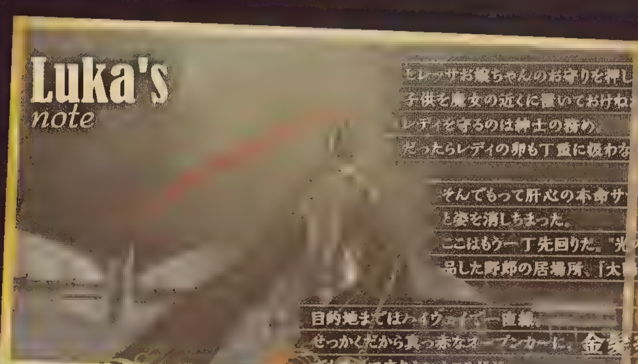
コレクション

アントニオの手記	魔女の槍	魔女カラス (Normal)	魔女カラス (Hard)	魔女カラス (∞Climax)
×0	×0	×0	×0	×0

重要入手アイテム

—

Luka's note



セレッサお嬢ちゃんのお守りを押し付けられちまったが、こんな子供を魔女の近くに置いておけねぇってのも事実だ。
レディを守るのは紳士の務め。
だったらレディの卵も丁重に扱わないとな。

そんでもって肝心の本命サンのほうだが……またどこかへと姿を消しちまった。
ここはもう一丁先回りだ。"光の右目"[illegible]に出品した野郎の居場所、「太陽の島」[illegible]

目的地まではハイウェイで一直線。
せっかくだから真っ赤なオープンカーに、金髪美女でも乗せて走りたいところだが
どっかに手ごろなクルマ、転がってねえかな？

Luka

System / Battle Arts / Enemies / Map / Secrets

-Map-
マップ攻略

7-1 ヴィグリッド 空港



START

1	VE/E	VERSE1	N/H/∞	VERSE1	結界戦闘

対テンパランチア戦　攻略→P141

GOAL

-Verse Data-
バースデータ

◉ VERSEエリアマップ



◉ 出現エネミー

テンパランチア

Very Easy	Easy
Normal	Hard
∞Climax	→P140

◉ VERSE評価一覧

1 《結界戦闘》 7-1 →P219
ヴィグリッド 空港

Very Easy / Easy　VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax　VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	19500	8700	5100	1500	テンパランチア×1
	Time	6:00	8:00	10:00	12:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	104760	43524	23112	2700	
	Time	8:20	11:07	13:54	16:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Hard	Combo	93860	39104	20852	2600	
	Time	9:40	12:54	16:07	19:20	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	308100	125580	64740	3900	
	Time	9:30	12:40	15:50	19:00	
	Damage	0	2000	4000	6000	

Platinum　プラチナ攻略
コンボを続けてヘイロウも荒稼ぎ！

テンパランチアとの戦いは、非常にコンボを稼ぎやすい。ウィッチタイムを意識せず、指先やコアを殴り続けているだけでも、プラチナ評価に十分届くポイントをマークできるだろう。タイム評価もそれほど条件が厳しくないため、ダメージにさえ気をつければピュアプラチナアワードの獲得も難しくはない。ヘイロウを稼ぎたいときにも、このチャプターでコンボを継続させるという方法が非常に効果的だ。



使用する武器はドゥルガー（雷）がオススメ。これを腕に装備して殴り続ければ、ハイペースでコンボポイントが加算されていく。

System　Bullet arts　Enemies　Map　Secrets

Cereza, how did you get such... Magical glasses?
嬢ちゃん その魔法の眼鏡を どこで？
—Luka—

Chapter 8

VIII
ルート666
Route 666

「太陽の島」へ向かうため、ハイウェイを駆け抜けるベヨネッタ。バイクに乗って疾走するパートでは、レースゲームのような操作で進んでいくことになる。

VERSE総数

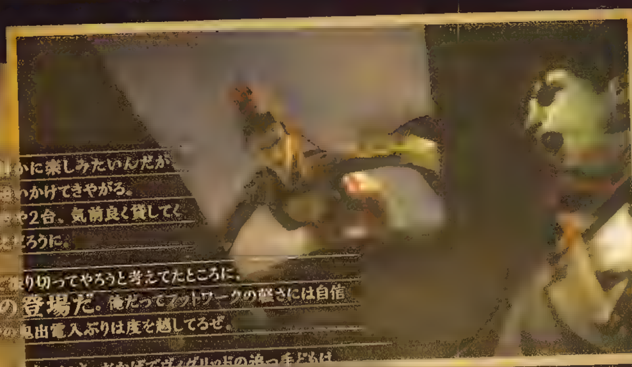
Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax **5**

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス (Normal)	魔女カラス (Hard)	魔女カラス (∞Climax)
×0	×0	×0	×0	×0

重要入手アイテム

ウィッチハートのかけら 8-1 / 8-1



Luka's note

[illegible]のドライブは静かに楽しみたいんだが
警備の連中がしつこく追いかけてきやがる。
まったく、[illegible]の1台や2台、気前良く貸してくれても[illegible]ろうに。

[illegible]で振り切ってやろうと考えてたところに、
いきなり魔女の登場だ。俺だってフットワークの軽さには自信があるんだが、アイツの鬼出電入ぶりは度を越してるぜ。

[illegible]の追っ手どもは相手にしなくて済みそうだ。さあ、[illegible]ていくぜ
Let's OutRun them!!

Luka

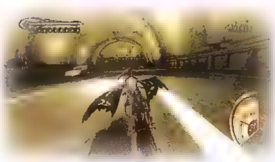
-Area map guide-

エリアマップガイド

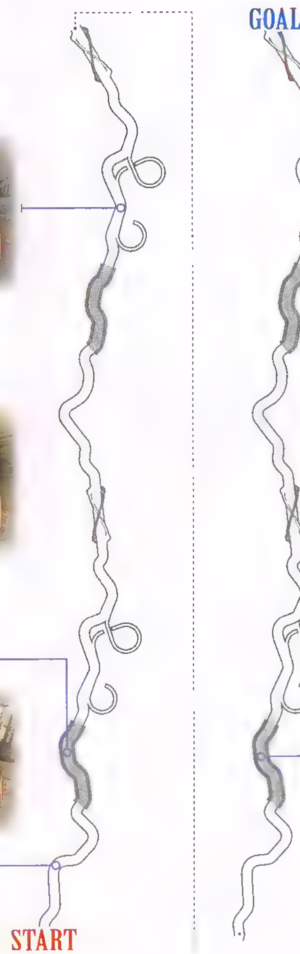
幹線ハイウェイ 8-1

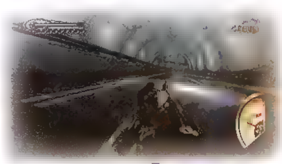
⇒ P222







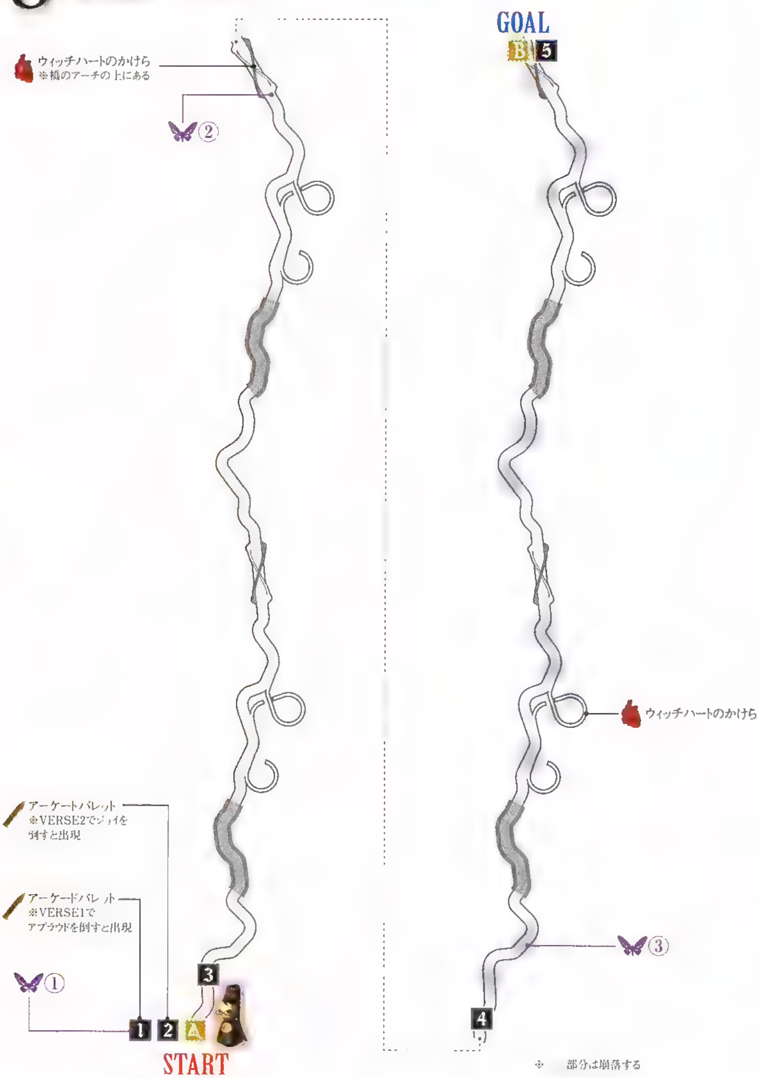




破壊物／柵／パイロン

Mummy is a witch, and witches protect people and are very strong.
マミーは魔女よ みんなを守る 強い人なの
—Cereza—

8-1 幹線ハイウェイ



※ 部分は崩落する

START

1 VE/E VERSE1 N/H/∞ VERSE1 結界戦闘
ハイウェイを走行中の車上で、天使たちと戦闘

2 VE/E VERSE2 N/H/∞ VERSE2 結界戦闘
車が走ってくるハイウェイ路上で戦闘

A ボタンアクションでトレーラーを回避し、バイクに飛び乗る ⬆+Ⓐ ⬆+⊗

3 VE/E VERSE3 N/H/∞ VERSE3 フリー戦闘
バイクで走行しながら、天使たちと戦う

4 VE/E VERSE4 N/H/∞ VERSE4 フリー戦闘
一定距離を進むとVERSEが切り替わる

B ボタンアクションでトレーラーを回避し、バイクを乗り捨てる ⬆+Ⓐ ⬆+⊗

5 VE/E VERSE5 N/H/∞ VERSE5 結界戦闘
制限時間内に、ブレイブスを撃破する

GOAL

POINT ①

走行中の車上で天使たちと戦闘

VERSE1は、車の屋根を飛び移りながらの戦闘となる。飛び道具で攻撃してくる敵が多く、視界の外から狙撃されないよう警戒したい。ベヨネッタは道路に落ちてもすぐに復帰できるが、敵は道路に落ちると即死となる。吹き飛ばし効果のある鉄山靠などを使って、リングアウト勝ちを狙うのも面白い。



POINT ②

ハイウェイに架かる橋を越える

ハイウェイに架かる橋の上では、ビラブドが斧を振るってベヨネッタを妨害する。斧の攻撃範囲はとても広いため、回避アクションですり抜けるといい。また、道路の右端から、橋のアーチ部分に乗り上げることも可能。アーチ上を走れば攻撃を受けないうえ、ウィッチハートのかけらも手に入る。ただし、アーチの終点は反対車線に通じているので、すぐにハンドルを右に切ってもとの車線に戻るように。



POINT ③

反対車線に飛び込まないよう注意

反対車線を走って対向車と接触すると、体力の残量に関わらずゲームオーバーとなる。ハイウェイには大きな中央分離帯があり、普通にジャンプしても飛び越えることはできない。しかし、上記のポイントでも解説しているように、橋のアーチから戻るときは、一度反対車線に入ることになる。また、崩壊する道路を飛び移っていくときも、位置によっては反対車線へ着地してしまう。万が一反対車線に入ってしまったときは、左スティックを下に倒して減速し、危険を避けながら右側車線への復帰を目指そう。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

No point in arguing with a little kid. I'll manage on my own.
子供と議論しても 始まらねえ
—Luka—

-Verse Data-
バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

エネミー	難易度	ページ
アフィニティ(トランペット)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アプラウド(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
ビラブド(通常)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P114
ブレイブス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P117
アイレニック	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P129
アフィニティ(杖)	Very Easy / Easy	→ P110
ジョイ	Very Easy / Easy / Normal	→ P130
アーダー(通常)	Normal / Hard	→ P113
アーダー(炎)	Hard / ∞Climax	→ P113
グラシアス	Hard / ∞Climax	→ P124
グロリアス	Hard / ∞Climax	→ P124

◉ VERSE 評価一覧

1 《結界戦闘》 →P222 幹線ハイウェイ

Very Easy / Easy: VERSE1 ／ Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(杖、トランペット)×4 アプラウド(杖)×1
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	アフィニティ(トランペット)×5 アプラウド(杖)×1 アーダー(通常)×1
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	アフィニティ(トランペット)×5 アプラウド(杖)×1 アーダー(炎)×1
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	800	560	480	400	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 《結界戦闘》 →P222 幹線ハイウェイ

Very Easy / Easy: VERSE2 ／ Normal / Hard / ∞Climax: VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	260	224	212	200	ジョイ×1
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	ジョイ×3
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	グラシアス×2 グロリアス×1
	Time	4:20	5:47	7:14	8:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	3:50	5:07	6:24	7:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

You never cease to amuse me, Cheshire.
楽しい男ね チェシャ
—Bayonetta—

3 《フリー戦闘》 8-1 →P222
幹線ハイウェイ

Very Easy / Easy VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax VERSE3

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	3:50	5:07	6:24	7:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(トランペット)×多数 アプラウド(杖)×多数 ジョイ×多数 アイレニック×多数 ビラブド(通常)×5
	Time	3:30	4:40	5:50	7:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	3:40	4:54	6:07	7:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	4:30	6:00	7:30	9:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 《フリー戦闘》 8-1 →P222
幹線ハイウェイ

Very Easy / Easy VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax VERSE4

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	4:30	6:00	7:30	9:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(トランペット)×多数 アプラウド(杖)×多数 ジョイ×多数 アイレニック×多数 ビラブド(通常)×2
	Time	4:10	5:34	6:57	8:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	5:00	6:40	8:20	10:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	5:00	6:40	8:20	10:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

5 《結界戦闘》 8-1 →P222
幹線ハイウェイ

Very Easy / Easy VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax VERSE5

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	800	560	480	400	ブレイブス×3
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:30	1:40	1:50	2:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum プラチナ攻略
バイクパートはコンボ重視でプレイしよう

バイクパートは、過度な減速やコースアウトをくり返さなければ、各VERSEを3分ほどで通過できる。コンボは少し稼ぎにくいので、ビラブドの近くを通るときに減速して、より多くの銃弾を浴びせるようにするといいだろう。VERSE5のブレイブス戦は、コンボ評価の条件は易しく、タイム評価のほうが若干厳しい。そのため、ブレイブスを合体させず、一気に仕留めたほうが高評価を獲得しやすいといえる。



コンボポイントだけを稼ぐなら、ブレイブス3体にたっぷり攻撃を当ててから合体させ、体力が全回復したところで再度攻撃していこう。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

My father... He was a journalist, too.
俺の親父も ジャーナリストだった
—Luka—

Chapter 9

IX

神域～晴の記憶～

Paradiso - A Remembrance of Time

ベヨネッタの記憶をたどるように、見覚えのある景色で構成されたチャプター。進行方向がわからなくなったときは、主観視点も活用して周囲を見回してみよう。

VERSE総数

Very Easy / Easy 8　Normal / Hard / ∞Climax 11

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×0	×11	×3	×2	×2

重要入手アイテム

アイテム	入手場所
天使の歌声 ワルキューレの親行	9-1 / 9-4 / 9-5
ウィッチハートのかけら	9-1 / 9-4 / 9-4 アルフヘイム / 9-5 / 9-5 アルフヘイム
ムーンパールのかけら	9-1 アルフヘイム / 9-4

Luka's note



きょうは、たのしいことがいっぱいありました
マミーとあそんで、おじちゃんともあそびました
だけどマミーはどこかへいっちゃった
オバケをやっつけにいったのかな
わたしも、はやくマミーみたいなつよいまじょになりたいな
セレッサ

―なんてこった

ほんのちょっと目を離した隙に、俺の手帳に
いや、そんなことより
おじちゃんって呼ぶのは [illegible]

Luka

The memory of the clan lingers on, despite the passing of 500 years.
500年たった今も この因縁は 終わってない
—Luka—

-Area map guide-

エリアマップガイド

時の記憶の墓場

9-1 → P228

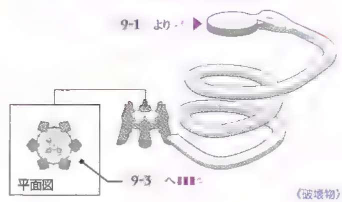




〈破壊物〉ツボ

9-2 → P229

時の記憶の墓場



〈破壊物〉ツボ

9-4 → P230

時の記憶の墓場

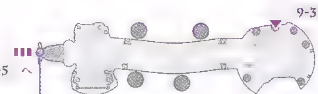
9-3 → P229

時の記憶の墓場





〈破壊物〉植木鉢／イス　看板／石像　タル／ツボ／テーブル／窓ガラス

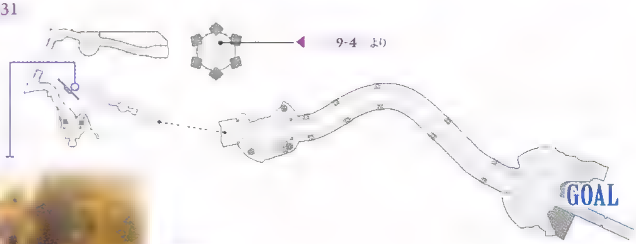




〈破壊物〉石像　ツボ

時の記憶の墓場

9-5 → P231





〈破壊物〉石像

When you love something, never lose it.
宝物は 失くしちゃダメよ
—Bayonetta—

9-1 時の記憶の墓場



POINT ①

女神像に鍵を差すと光の道が出現

チャプター1のヴィグリッド駅前によく似た地形のエリア。ここに出現するアーダーは、本来の刀ではなく、大きな鍵を武器にしている。アーダーを倒して鍵を奪い、広場中央の女神像に差し込めば、上方向へと進むための道が出現する。なお、鍵を差し込むと、残っている敵は自動的に全滅するので、コンボポイントを稼ぎたい場合は注意しておこう。

POINT ②

壁の奥にアルフヘイムの入り口が

ヴィグリッド駅の入り口があった場所は、大きな壁で閉じられている。この壁は何度も攻撃すれば破壊でき、その奥にはアルフヘイムの入り口がある。また、マップの反対側の端にある壁も破壊可能で、こちらには魔女の棺が隠されている。棺には天使の歌声の破片が入っているので、忘れずに入手しよう。

START

1 VE/E VERSE1 N/H/∞ VERSE1 結界戦闘
広場の中央にある女神像に近付くと戦闘開始

A アーダーが落とした鍵を拾い、女神像の鍵穴に差し込むと、光の足場が現われる

2 VE/E ― N/H/∞ VERSE2 アルフヘイム
広場の突き当たりにある壁を壊すと、アルフヘイムが出現

3 VE/E VERSE2 N/H/∞ VERSE3 結界戦闘
大きな球体の表面で天使たちと戦う

B アプラウドが落とした鍵を拾い、球体下部にある女神像の鍵穴に差し込むと、さらに光の足場が現われる

4 へ

Normal

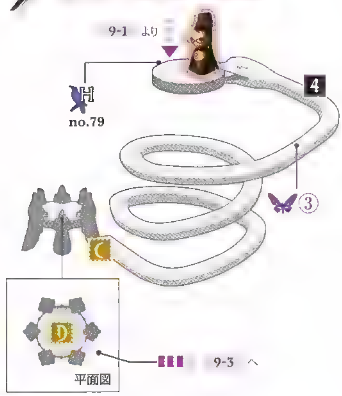
□ no.61

チャプタースタート地点から少し進むと、噴水広場を取り囲む壁の外側に魔女カラスが止まっている。

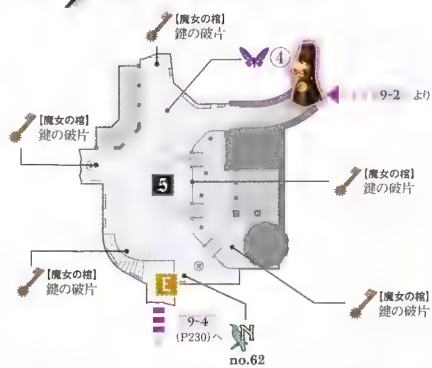


Back to your old self, are we?
勘は戻ったか？
—Jeanne—

9-2 時の記憶の墓場



9-3 時の記憶の墓場



B より

4 | VE/E | VERSE3 | N/H/∞ | VERSE4 | フリー戦闘

ヘビ通路に入ると、ゴーレムが転がって追いかけてくる

C ヘビ通路の端まで移動し、ボタンアクションで飛び移る 360 Ⓐ PS3 ⊗

D ゴーレム(壁)を攻撃して歯車に変形させ、地面を回転させて道を繋ぐ

5 | VE/E | VERSE4 | N/H/∞ | VERSE5 | 結界戦闘

魔女の棺から出現する敵を倒し、鍵のパーツを集める

E パーツを集めて復元した鍵を拾い、女神像の鍵穴に差し込んで出現した足場を進む

P230 6 へ

POINT ③

坂を転がり落ちる危険なゴーレム

ヘビの形をした螺旋通路では、球形のゴーレムが転がってくる。ゴーレムに轢かれると即ゲームオーバーとなるため、急いで逃げよう。一定のタイミングで落ちてくる雷は、うまく回避してウィッチタイム発動を狙いたい。通路の終点ではボタンアクションが発生するので、慌てずにボタンを入力すること。



Normal

□ no.62 敏感

鍵の破片を集める広場の隅に止まっている。戦闘中に捕まえることも可能。



Hard

□ no.79

ヘビ通路へと続く、円形の足場の柵に止まっている。



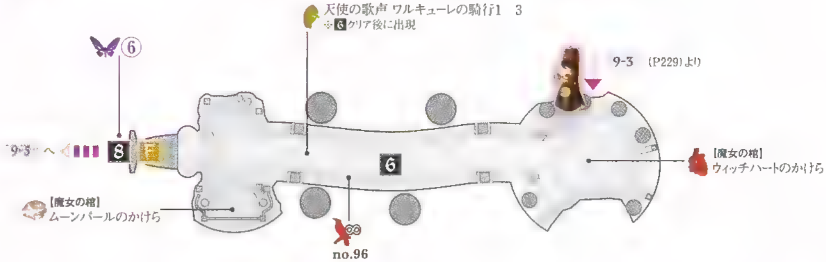
POINT ④

破片を集めて鍵を完成させよう

ゴーレムに鍵が粉砕され、その破片が魔女の棺に閉じ込められる。広場に5つある棺のうち、2個目と4個目、そして5個目に開けた棺からは敵が出現するので要注意。その敵を倒せば、鍵の破片を取り戻せる。一気にすべての棺を開けてしまうより、敵を1体ずつ出現させて、確実に倒していくほうが安全だ。

Why so glum? Something troubling you?
どうした 浮かぬ顔で
—Jeanne—

9-4 時の記憶の墓場





P229 E より

	VE/E		N/H/∞		
6	VE/E	VERSE5	N/H/∞	VERSE6	結界戦闘
	通路を進んでいくと、2台のキンシップが出現				
7	VE/E	—	N/H/∞	VERSE7	アルフヘイム
	6 クリア後、アルフヘイムがある浮島が出現する				
F	オブジェクトの中央の穴に向かって飛び降りる				
8	VE/E	VERSE6	N/H/∞	VERSE9	フリー戦闘
	落下しつつ植物を駆除し、着地点のジョイと戦う				

G へ

∞Climax

□ no.96

VERSE6でキンシップを倒すと、船の残骸の上に魔女カラスが出現する。



POINT ⑤

遠くの浮き島にアルフヘイムがある

この地点に登場するキンシップを倒すと、通路から遠く離れた浮き島へ行けるようになる。ここにはアルフヘイムの入り口があるのだが、距離が遠すぎて見落としてしまいがち。浮き島に渡るときは、キンシップの残骸の上から2段ジャンプをして、そのあとクロウウィズインで羽ばたいていくといい。

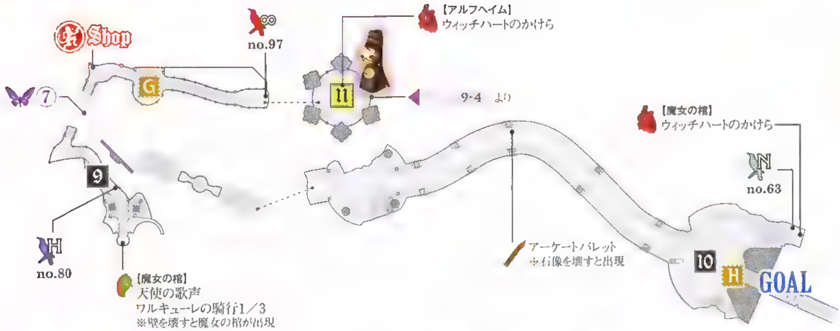
POINT ⑥

大量のツタがうごめく中を落下

チャプター5と同様に、オブジェクトの中央の穴から落ちることで、遠くへ移動できる地点。落下中は、トゲの生えた植物の茎にぶつからないよう軌道を調節すること。この植物は、中央のコア部分が弱点で、すべてのツタを破壊すると「草むしり」という実績かトロフィーを獲得できる。詳細はP299参照。



9-5 時の記憶の墓場



8 より

G 落下してくるゴーレムに注意しつつ、光の足場を渡って進んでいく

9	VE/E	VERSE7	N/H/∞	VERSE9	フリー戦闘
	道端にある彫像を破壊すると、実体化して襲ってくる				
10	VE/E	VERSE8	N/H/∞	VERSE10	結界戦闘
	修練場前でゴーレムと戦闘				
11	VE/E	—	N/H/∞	VERSE11	アルフヘイム
	10 クリア後、通路を引き返すとアルフヘイムが出現				

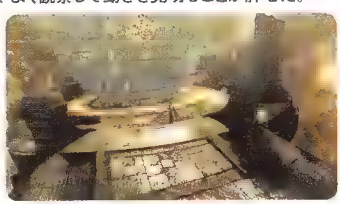
H 修練場の建物に入るとチャプタークリアとなる

GOAL

POINT 7

落下タイミングを見切って突破！

激しくバウンドするゴーレムを避けながら、足場を飛び移っていくエリア。進行方向を見失わないよう、周囲を見回して、つぎの足場を確認しながら進もう。ゴーレムは場所ごとに決まったリズムで落下するので、よく観察して動きを見切ることが肝心だ。



Normal

□ no.63 敏感

ゴーレムとの戦闘後、左側にある階段に止まっている。



Hard

□ no.80 敏感

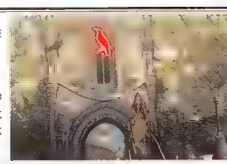
通路の手すりに止まっている。ゴール地点へ向かう進行ルートからは外れた場所なので見逃しやすい。



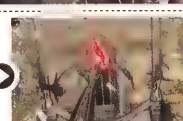
∞Climax

□ no.97

建物の壁面に止まっているが、とても高い所にいるため真下からのジャンプでは魔女カラスまで届かない。







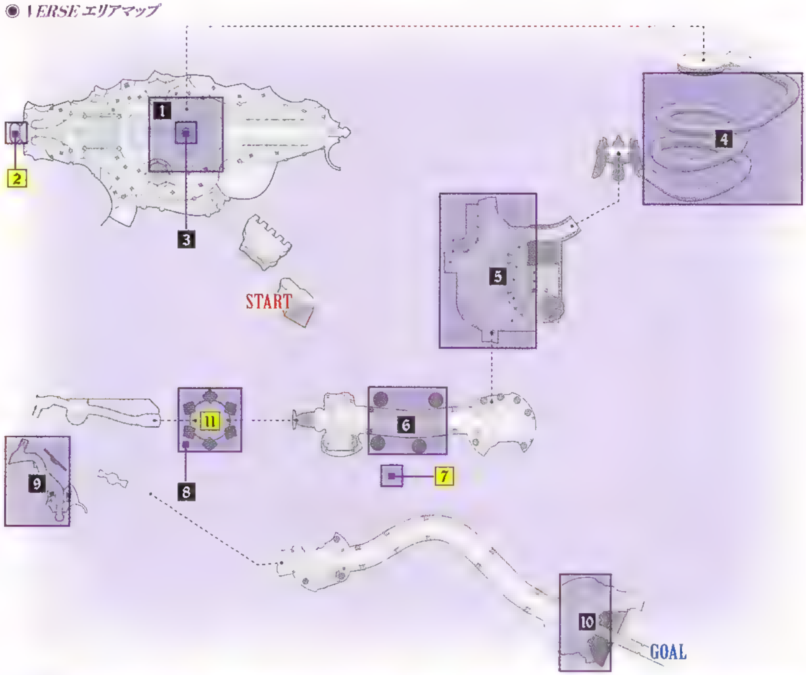
階段の踊り場からなるべく高く2段ジャンプし、さらにジャンプの頂点でクロウウィズンに切り替えて接近していこう。

I've no time to play games with you.
でも構ってる暇はないわ
—Bayonetta—

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

Enemy	Difficulty	Page
アフィニティ(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(モーニングスター)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(トランペット)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(スーザフォン)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アプラウド(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
アーダー(通常)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P113
フェアネス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P120
フィアレス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P120
ゴーレム	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P122
ジョイ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P130
キンシップ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P132
ジャンヌ2	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P133
グレイス	Very Easy / Easy / Normal / Hard	→ P124
グローリー	Very Easy / Easy / Normal / Hard	→ P124
インスパイアド(通常)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P127
アプラウド(弓)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
アーダー(炎)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P113
グラシアス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P124
グロリアス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P124

No need to take out your stress on me, Bayonetta.
随分 機嫌が悪いな
—Jeanne—

◉ VERSE評価一覧

1 〈結界戦闘〉 9-1 →P228 時の記憶の墓場

Very Easy / Easy	VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE1

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(スーザフォン)×1 アーダー(通常)×1※鍵を持っている
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	4950	2520	1710	900	アフィニティ(スーザフォン)×2 アーダー(通常)×1※鍵を持っている
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アフィニティ(スーザフォン)×2 アーダー(炎)×1※鍵を持っている
	Time	1：30	2：00	2：30	3：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 〈アルフヘイム〉 9-1 →P228 時の記憶の墓場

条件：天使を全滅させろ　ただし霊体戦闘

制限時間：N 03：00'00　H 04：30'00　∞ 03：20'00

Very Easy / Easy	—
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE2

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	93860	39104	20852	2600	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×18　アプラウド(杖)×1 アーダー(通常)×1
	Time	2：30	2：38	2：45	2：53	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	224000	91700	47600	3500	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×19　アプラウド(杖、弓)×2 アーダー(通常)×2
	Time	4：00	4：18	4：36	4：55	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	23360	10304	5952	1600	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×12　アプラウド(杖、弓)×2 アーダー(通常)×1
	Time	3：00	3：14	3：27	3：41	
	Damage	0	400	800	1200	

3 〈結界戦闘〉 9-1 →P228 時の記憶の墓場

Very Easy / Easy	VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE3

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アプラウド(杖)×1※鍵を持っている
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	アフィニティ(杖、モーニングスター)×3 アプラウド(杖)×1※鍵を持っている
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アプラウド(杖)×2※1体は鍵を持っている
	Time	2：00	2：40	3：20	4：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1：40	2：14	2：47	3：20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 〈フリー戦闘〉 9-2 →P229 時の記憶の墓場

Very Easy / Easy	VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE4

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	480	372	336	300	アフィニティ(杖)×7
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	1：30	2：00	2：30	3：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Tell me where she is. Now.
あの子をどこに？
—*Bayonetta*—

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

5 〈結界戦闘〉 9-3 →P229 時の記憶の墓場

Very Easy / Easy: VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	グレイス×1 グローリー×1 フェアネス×1
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	6:40	8:54	11:07	13:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	グラシアス×1 グロリアス×1 フィアレス×1
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	3:20	4:27	5:34	6:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

6 〈結界戦闘〉 9-4 →P230 時の記憶の墓場

Very Easy / Easy: VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	480	372	336	300	キンシップ×2
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 〈アルフヘイム〉 9 4 →P230 時の記憶の墓場

条件: 天使を全滅させろ
制限時間: N 01:00'00 H 02:20'00 ∞ 03:20'00

Very Easy / Easy: —
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	
	Time	—	—	—	—	—
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:50	0:53	0:55	0:58	ジャンヌ2×1
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	2:00	2:09	2:18	2:28	
	Damage	0	400	800	1200	ジャンヌ2×2
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	3:00	3:14	3:27	3:41	
	Damage	0	400	800	1200	

8 〈フリー戦闘〉 9-5 →P231 時の記憶の墓場

Very Easy / Easy: VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	ジョイ×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	インスパイアド(通常)×3 ジョイ×3
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	3:30	4:40	5:50	7:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

You've quite the tongue when it comes to curling round the truth.
いつもの軽口が冴えないな
—Jeanne—

9 〈フリー戦闘〉 9-5 →P231
時の記憶の墓場

Very Easy / Easy	VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE9

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	480	372	336	300	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アプラウド(杖)×1
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

10 〈結界戦闘〉 9-5 →P231
時の記憶の墓場

Very Easy / Easy	VERSE8
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE10

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1860	1104	852	600	ゴーレム×1
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	800	560	480	400	
	Time	3:00	4:00	5:00	6:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

11 〈アルフヘイム〉 9-5 →P231
時の記憶の墓場

条件：パンチ & キック制限
制限時間：N 01:20'00 H 02:50'00 ∞ 06:50'00

Very Easy / Easy	—
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE11

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	フェアネス×1 フィアレス×1 【クリア条件詳細】パンチ13回、キック13回までで倒す
	Time	1:00	1:03	1:06	1:09	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	フェアネス×1 フィアレス×1 ジョイ×2 【クリア条件詳細】パンチ40回、キック30回までで倒す
	Time	2:30	2:41	2:53	3:04	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	3680	1952	1376	800	フェアネス×1 フィアレス×2 ジョイ×1 【クリア条件詳細】パンチ60回、キック50回までで倒す
	Time	6:10	6:38	7:06	7:35	
	Damage	0	400	800	1200	

Platinum プラチナ攻略
ヘカトンケイル召喚の時間がもどかしい

オブジェクトの中央の穴から飛び降り、植物の中を落ちていく場面では、すでにVERSEのタイムが加算されている。植物を倒すために無駄な時間はかけず、一気に落下していくべきだ。着地した直後は、ジョイがいきなり攻撃してくることが多いので、不意討ちを受けないよう注意。また、最後に待ち受けるゴーレムとの戦闘では、トドメの魔獣召喚演出に30秒以上かかるため、そのぶん早く勝利するように心がけよう。



怒り状態では、ゴモラ形態の噛みつきが非常にすばやくなって避けにくい。ゴーレムが変形し始めたら、すぐに回避アクションを行なおう。

I've no need for worthless junk.
こんなガラクタ
—Jeanne—

Chapter 10

X
神域～星の海～
Paradiso ～ Sea of Stars

追憶の風景をめぐる戦いは尚も続く。ここでは、カレッジやテンパランスといったボス級の強敵も登場。これまでの経験が問われるチャプターといえるだろう。

VERSE総数

Very Easy / Easy	Normal / Hard / ∞Climax
9	11

コレクション

アントニオの手記	魔女の柩	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×0	×5	×2	×2	×2

重要入手アイテム

- ウィッチハートのかけら　10-1 アルフヘイム / 10-3 / 10-3 アルフヘイム / 10-4
- ムーンパールのかけら　10-1 / 10-3

Luka's note

予定じゃとっくに太陽の島に着いてるハズだったんだが、
ハイウェイがド派手にブッ壊れてドライブは中止。
見知らぬ森をさまよいながら、俺はつぎの作戦を練り始めていた。



問題はセレッサお嬢ちゃんだ。
ママと……いや、ママだと思い込んでるあの
魔女とはぐれて、ちょっと不安になっている。
早いとこ、本当の両親に会わせてやらねぇとな。

もし俺にも魔法が使えりゃあ、ぐずったお姫様を
泣き止ませることだってできたんだろう。
だが、今はこれで精一杯さ。
姫様、イチゴのキャンディはいかがでしょうか？

Luka

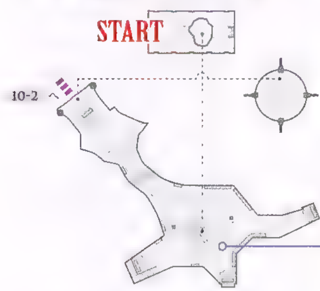
Why must you needlessly stumble and stall?
何を手間取っている
—Sapientia—

-Area map guide-

エリアマップガイド

10-1 → P238

星の大海



〈破壊物〉イス／看板／ツボ／テーブル／壁面／ベンチ／窓ガラス



10-2 → P239

星の大海 〈破壊物〉ツボ







10-3 → P240

星の大海 〈破壊物〉石像／ツボ



10-4 → P241

星の大海

〈破壊物〉石像／ツボ



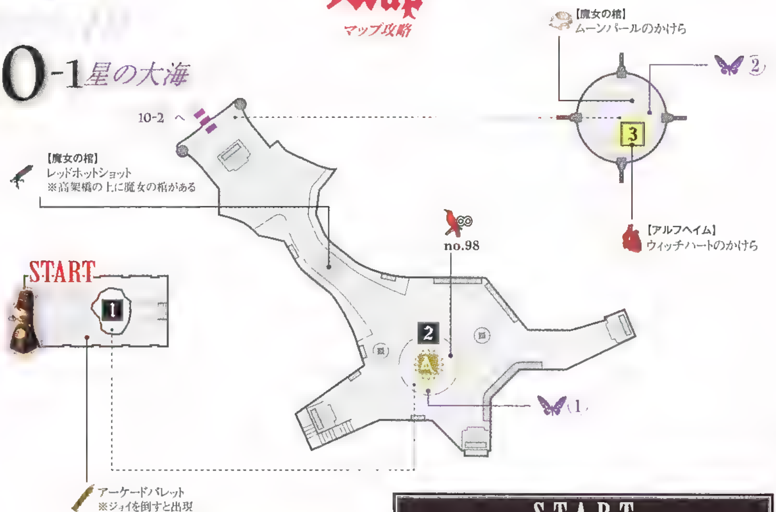




System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

Have you forgotten the task with which you have been charged?
己の務めを忘れたか？
—Sapientia—

10-1 星の大海



POINT ①

歯車を集めて地面を回転させる

このエリアのゴーレム(壁)は、破壊すると歯車に変化し、時間が経っても元に戻ることはない。4つのゴーレム(壁)をすべて壊せば、歯車が揃って地面を回転させられる。壁が歯車に変形するときに、ベヨネッタを操作できない時間が数秒間あるため、周囲の敵は事前に排除しておいたほうが安全だ。



∞Climax

☐ no.98

VERSE2の敵を全滅させると出現。敵を倒す位置によって、魔女カラスの出現場所も変化する。



START

1	VE/E	VERSE1	N/H/∞	VERSE1	結界戦闘
	修練場での戦闘。クリア後は地面の穴に飛び降りる				
2	VE/E	VERSE2	N/H/∞	VERSE2	フリー戦闘
	4カ所にあるゴーレム(壁)を攻撃して、歯車に変形させる				
A	歯車が完成したら、ボタンアクションで地面を回転させる 左スティック回転 左スティック回転				
3	VE/E	−	N/H/∞	VERSE3	アルフヘイム
	地面を右に回転させると、アルフヘイムのある浮島へ行ける				

Bへ

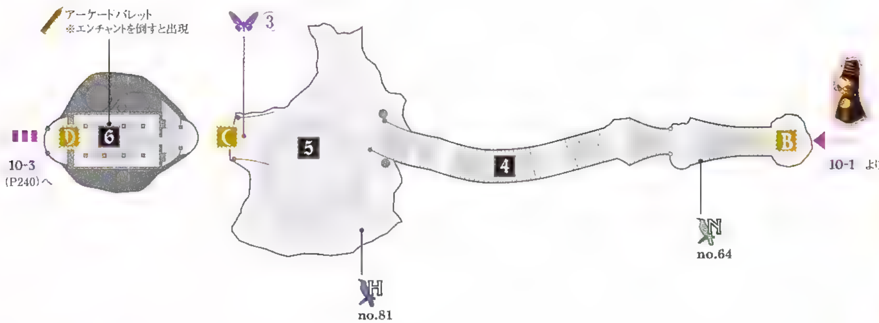
POINT ②

地面を回転させて浮き島へ寄り道

小さな円形の浮き島に、アルフヘイムの入り口と、ムーンパールのかけらが入った魔女の棺がある。ここへ行くときは、POINT①地点にある歯車を、時計回りに回転させればよい。逆方向に回せば本来の進行ルートへ移動できるが、対岸までの距離がかなり遠いので、ビーストウィズインでジャンプしよう。

ちなみに 10-1 から 10-2 へ移動したあと、来た道を振り返って視点を上に向けると、街が星の大海の彼方に遠ざかる光景が見られる。

10-2 星の大海



3 より

B 地面を左に回転させたあと、ビーストウィズインで対岸に飛び移って進む

4 VE/E VERSE3 N/H/∞ VERSE4 結界戦闘
下り階段を進んでいくと、ハーモニーが出現

5 VE/E VERSE4 N/H/∞ VERSE5 結界戦闘
教会前でカレッジ、テンパランスと連戦　攻略→P142

C 回転している浮島の教会に、タイミングよく飛び移る

6 VE/E VERSE5 N/H/∞ VERSE6 結界戦闘
教会内に入ると、エンチャントが襲ってくる

D 教会奥の壁を壊し、回転する教会からつぎの足場へ飛び降りる

P240 7 へ

POINT ③

回転する教会の入り口へジャンプ！

ユスティジアによって回転させられた教会に、タイミングよく飛び移ろう。足を踏み外してもその場から復帰できるので、思い切ってジャンプすればいい。なお、回転が始まった直後はスピードが速いが、しだいに速度が落ちてくる。うまく飛び移れないようなら、少し待ってからジャンプしてもいいだろう。



Normal

□no.64　敏感

階段途中の手すりに止まっている。飛び去ろうとするところを空中で捕獲しよう。



Hard

□no.81　敏感

階段を下りた広場の地面に止まっている。こちらも、飛び去ろうとするところを空中で捕獲するといい。

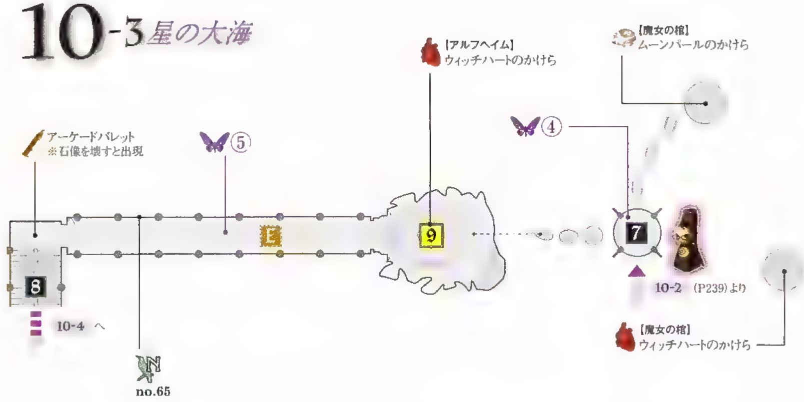


But you have forgotten that I do not need your help!
口を出すな！
—Jeanne—

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

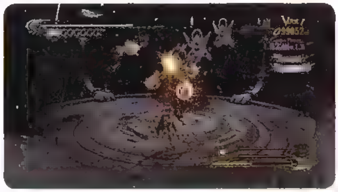
10-3 星の大海

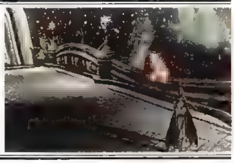


POINT ④

キンシップを倒して浮き島へ

3台のキンシップから波状攻撃を受ける、非常に危険なエリア。近くに魔女の棺がふたつあるが、キンシップを踏み台にしなければたどり着けない。まずはキンシップとの戦闘に集中し、敵を全滅させてからアイテムを取りにいくといい。もっとも遠くにある足場へ移動するときは、クロウウィズインを使おう。





Normal

☐ no.65

植物の触手が攻撃してくる通路の端に止まっている。

P239 D より

7	VE/E	VERSE6	N/H/∞	VERSE7	フリー戦闘
	降りた場所にキンシップが複数出現				
E	植物の触手が攻撃してくる通路を抜ける				
8	VE/E	VERSE7	N/H/∞	VERSE8	結界戦闘
	階段の踊り場に置かれた彫像が、実体化して襲ってくる				

F へ

POINT ⑤

侵入者を拒む植物のツタに注意！

左右から伸びた植物のツタが、通路上空で揺らめいている。通り抜けようとすると、叩きつけや薙ぎ払いといった攻撃が降り注ぐ。反撃してもこの植物を倒すことはできないが、通路端の空中には攻撃が届かないという弱点がある。左右どちらかの通路端に寄り、植物の黒い影を飛び越えるようにジャンプしていけば、ダメージを受けずに突破できる。

It seems your little friend is gone forever.
チビ助さんの危機だな
—Jeanne—

10-4 星の大海



8 より

F 地面から槍が飛び出してくる通路を抜ける

9 VE/E — N/H/∞ VERSE9 アルフヘイム
F 地点を抜けたあと引き返すと、アルフヘイムが出現

10 VE/E VERSE8 N/H/∞ VERSE10 フリー戦闘
浮島にある彫像を破壊すると、実体化して襲ってくる

11 VE/E VERSE9 N/H/∞ VERSE11 結界戦闘
ビラブド(水)、インスパイアド(水)と戦闘

G 魔女と賢者の像を利用してウィッチタイムを発動し、水面を渡って天国門へと向かう

GOAL

POINT ⑥

クロウウィズインで浮き島へ

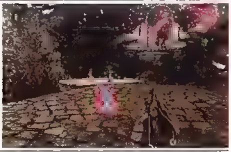
ゲイツ オブ ヘルの入り口脇の壁を破壊すると、向こう側に浮き島を発見できる。通路の端から大きくジャンプし、さらにクロウウィズインを使用すれば、うまく浮き島までたどり着ける。ここにある石像は、壊すといきなり戦闘が始まるので、アイテムだけが目的の場合は手を出さないように。



Hard

☐ no.82

チャプターゴール地点の少し手前にある、高台の地面に止まっている。



∞Climax

☐ no.99

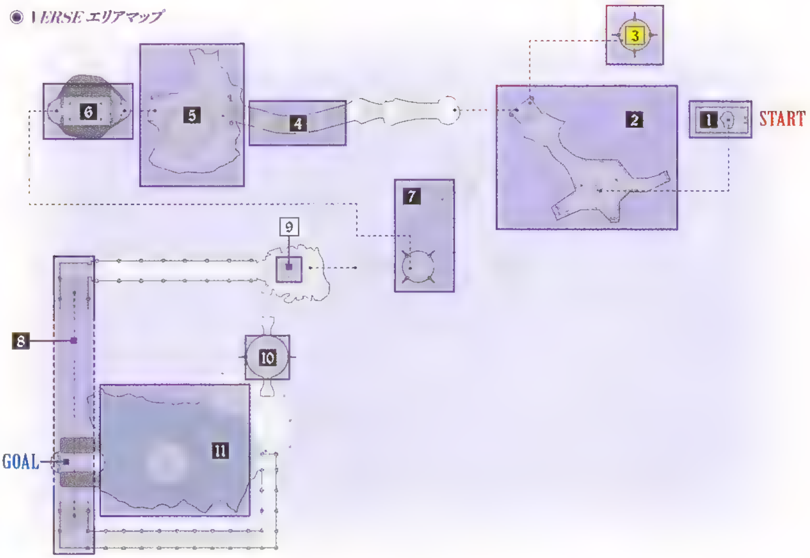
VERSE10の敵を全滅させると出現。敵を倒す位置によって、魔女カラスの出現場所も変化する。



-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

Enemy	Difficulty	Page
アフィニティ(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(モーニングスター)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(トランペット)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アプラウド(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
アプラウド(弓)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
エンチャント	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P119
ビラブド(水)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P114
グレイス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P124
グローリー	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P124
ハーモニー	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P126
インスパイアド(水)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P127
ジョイ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P130
キンシップ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P132
カレッジ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P137
テンパランス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P140
アーダー(通常)	Normal	→ P113
フェアネス	Normal / Hard	→ P120
ディア	Normal / Hard / ∞Climax	→ P118
デコレイションズ	Normal / Hard / ∞Climax	→ P118
グラシアス	Normal / Hard / ∞Climax	→ P124
グロリアス	Normal / Hard / ∞Climax	→ P124
ディア&デコレイションズ	Hard	→ P113
フィアレス	Hard	→ P120
ブレイブス	∞Climax	→ P117

● VERSE評価一覧

1 〈結界戦闘〉 10-1 →P238 星の大海

Very Easy / Easy: VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	4950	2520	1710	900	ジョイ×3
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	4:20	5:47	7:14	8:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 〈フリー戦闘〉 10-1 →P238 星の大海

Very Easy / Easy: VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×5 グレイス×1 グローリー×1
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×7 グレイス×1 グローリー×1
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	ハーモニー×5 グラシアス×1 グロリアス×1
	Time	4:30	6:00	7:30	9:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	4:40	6:14	7:47	9:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 〈アルフヘイム〉 10-1 →P238 星の大海

条件: ウィケッドウィーブで殺せ
制限時間: N 03:40'00 H 06:30'00 ∞ 08:10'00

Very Easy / Easy: —
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE3

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×11 アプラウド(杖、弓)×2 アーダー(通常)×1　ディア×3
	Time	3:00	3:09	3:18	3:27	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×10 アプラウド(杖、弓)×4 グレイス×1　グローリー×1
	Time	5:50	6:17	6:44	7:11	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×10 アプラウド(杖、弓)×4 グレイス×1　グローリー×1　ジョイ×2
	Time	7:20	7:54	8:27	9:01	
	Damage	0	400	800	1200	

4 〈結界戦闘〉 10-2 →P239 星の大海

Very Easy / Easy: VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE4

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			ハーモニー×3
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1250	800	650	500	ハーモニー×5
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

I'm always watching over you... My dear, sweet child.
私が見守っている 愛する娘よ…
—Balder—

5 〈結界戦闘〉 10-2 →P239
星の大海

Very Easy / Easy	VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1860	1104	852	600	カレッジ×1 テンパランス×1
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	3:00	4:00	5:00	6:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

6 〈フリー戦闘〉 10-2 →P239
星の大海

Very Easy / Easy	VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			エンチャント×3
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1250	800	650	500	エンチャント×5
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 〈フリー戦闘〉 10-3 →P240
星の大海

Very Easy / Easy	VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	480	372	336	300	キンシップ×3
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 〈結界戦闘〉 10-3 →P240、10-4 →P241
星の大海

Very Easy / Easy	VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	グレイス×1 グローリー×1
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	4950	2520	1710	900	グラシアス×1 グロリアス×1
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

9 《アルフヘイム》 10-5 →P240 星の大海

条件	天使の武器で殺せ	Very Easy / Easy	―
制限時間	N 02：30'00 H 05：10'00 ∞ 05：30'00	Normal / Hard / ∞Climax	VERSE9

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	―	―	―	―	
	Time	―	―	―	―	―
	Damage	―	―	―	―	
Normal	Combo	4950	2520	1710	900	ディア×1　デコレイションズ×18
	Time	2：00	2：06	2：12	2：18	フェアネス×1
	Damage	0	400	800	1200	グレイス×1　グローリー×1
Hard	Combo	10560	4944	3072	1200	ディア×1　デコレイションズ×18
	Time	4：40	5：01	5：23	5：44	ディア&デコレイションズ×2　フェアネス×1
	Damage	0	400	800	1200	フィアレス×1　グレイス×1　グローリー×2
∞Climax	Combo	6500	3200	2100	1000	ディア×1　デコレイションズ×18
	Time	4：50	5：13	5：35	5：57	ブレイブス×4　グレイス×1
	Damage	0	400	800	1200	グローリー×2

10 《フリー戦闘》 10-4 →P241 星の大海

Very Easy / Easy	VERSE8
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE10

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	グローリー×2
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	2：00	2：40	3：20	4：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2：40	3：34	4：27	5：20	グラシアス×2
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2：40	3：34	4：27	5：20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

11 《結界戦闘》 10-4 →P241 星の大海

Very Easy / Easy	VERSE9
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE11

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1：10	1：34	1：57	2：20	
	Damage	0	500	1000	1500	ビラブド(水)×3
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	インスパイアド(水)×2
	Time	2：00	2：40	3：20	4：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	19500	8700	5100	1500	
	Time	4：10	5：34	6：57	8：20	
	Damage	0	1000	2000	3000	ビラブド(水)×5
∞Climax	Combo	4950	2520	1710	900	インスパイアド(水)×3
	Time	4：50	6：27	8：04	9：40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum　プラチナ攻略
もっとも有利な状況でVERSEを開始

VERSE7（Easy以下ではVERSE6）は、キンシップが3体登場する難所。このVERSEは、ベヨネッタが攻撃を当てるまでは、ダメージやタイムの計測が開始されないという特徴がある。そこで、まずは多少強引にいちばん奥のキンシップに乗り込み、そこでウィッチタイムを発動した直後にVERSEを開始するといい。キンシップを1体倒したら、ひとつ下の船体へと飛び移り、再びウィッチタイムからの連撃を狙おう。



プラチナのタイム条件はかなり厳しい。ウィッチタイム中は、ドゥルガーの長押し攻撃を連発して、一気にキンシップの体力を減らそう。

You know the rules - No cockroaches or crying babies.
約束でしょ？ゴキブリと泣き虫はダメって
—Bayonetta—

Chapter 11

XI

四元徳「正義」

The Cardinal Virtue of Justice

四元徳の「正義」を司るユスティシジアと戦うチャプター。対ユスティシジア戦のまえに、森で天使たちとの戦闘が発生するが、ここで疲弊しないよう注意したい。

VERSE総数

Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax 1

コレクション

アントニオの手記	魔女の檻	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×0	×0	×0	×0	×0

重要入手アイテム

—

Luka's note



静かだった森が、[illegible]に騒ぎ出す。
何度来ても慣れ[illegible]この気配。[illegible]
近くまで来て[illegible]
異変に戸惑う俺に、お嬢ちゃんが[illegible]
何気なく覗い[illegible]ガラスの向こう[illegible]
まさしく別世界が広がっていた！
武器を持った異形のバケモノと、
そいつらを[illegible]
目を疑う光景に、俺はただ言葉を[illegible]
[illegible]俺は、自分の目で確かめた"真実"だけを信じている。[illegible]
未知の世界[illegible]
[illegible]
その答えを出すために、俺は進む。

Luka

11-1 軍用飛行場

-Map- マップ攻略



START

1	VE/E VERSE1	N/H/∞ VERSE1	結界戦闘
	森林での戦闘後、対ユスティジア戦 攻略→P145		

GOAL

◉ VERSEエリアマップ



-Verse Data- バースデータ

◉ 出現エネミー

- アフィニティ(杖) Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(モーニングスター) Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- アフィニティ(トランペット) Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P110
- ユスティジア Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P143
- アプラウド(弓) Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P112
- アーダー(通常) Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P113
- アーダー(炎) Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax → P113

◉ VERSE評価一覧

1 《結界戦闘》 11-1→P247 軍用飛行場 Very Easy / Easy VERSE1 / Normal / Hard / ∞Climax VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo Time Damage	10560 6:40 0	4944 8:54 1000	3072 11:07 2000	1200 13:20 3000	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×5 アプラウド(弓)×1 ユスティジア×1
Normal	Combo Time Damage	65780 11:20 0	27692 15:07 1000	14996 18:54 2000	2300 22:40 3000	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×5 アーダー(通常)×1 ユスティジア×1
Hard	Combo Time Damage	129050 8:40 0	53360 11:34 2000	28130 14:27 4000	2900 17:20 6000	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×5 アーダー(炎)×1 ユスティジア×1
∞Climax	Combo Time Damage	38000 12:20 0	16340 16:27 2000	9120 20:34 4000	1900 24:40 6000	

Platinum プラチナ攻略
ウィッチタイムの機会が限られている

森での戦いと、対ユスティジア戦が、まとめてひとつのVERSEとして評価される。森での戦いは、見慣れた天使たちが相手なので、いつものようにウィッチタイムからの攻撃で倒していこう。ユスティジアとの戦闘では、ウィッチタイムを発動できる攻撃が、首突進だけとなっている。時間にはかなり余裕があるので、首突進を出してくるまで逃げ続け、ウィッチタイム中にのみ反撃するという作戦でも大丈夫だ。

It's OK, little one. I'll be right back.
大丈夫 すぐ戻るわ
—Bayonetta—

Chapter 12

XII 割れる空

The Broken Sky

巨大軍用輸送機ヴァルキュリアに乗り込み、セレッサを捜すベヨネッタ。天使たちやジャンヌの熾烈な妨害をくぐり抜け、セレッサとともに機内から脱出しよう。

VERSE総数

Very Easy / Easy 8　Normal / Hard / ∞Climax 10

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス		
×3	×4	×1 Normal	×2 Hard	×1 ∞Climax

重要入手アイテム

ウィッチハートのかけら 12-1 / 12-1 アルフヘイム / 12-2 / 12-2 アルフヘイム

Luka's note



[illegible]ヨネッタには[illegible]ことが山ほどあるが、独占インタビューは後回し[illegible]親父が追っていた魔女と賢者の伝説を[illegible]気持ちが抑えられねえ。

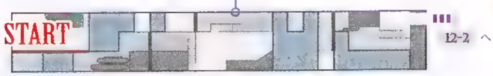
[illegible]は飛行機、ジェットを[illegible]どこでも行けると[illegible]お嬢ちゃんを[illegible]

あのふたり[illegible]に上がって[illegible]観客席なんて[illegible]
おっと、丁度よさそうな乗り物があるじゃねえか。
こいつを飛ばして、白馬の騎士を気取るとするか。

Luka

-Area map guide-
エリアマップガイド

12-1 → P250
ヴァルキュリア内部

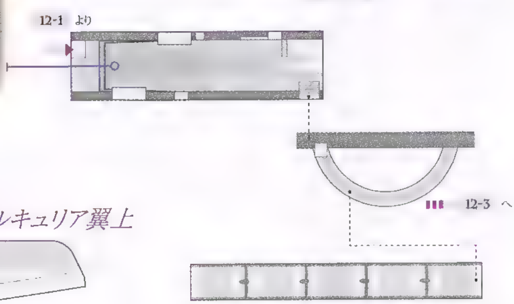




〈破壊物〉金属箱／鉄柵／ドラム缶

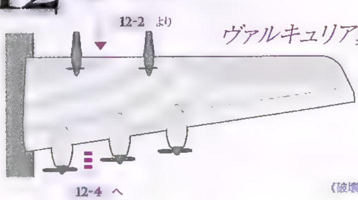
12-2 → P251
ヴァルキュリア内部





〈破壊物〉金属箱／鉄柵

12-3 → P252
ヴァルキュリア翼上



〈破壊物〉なし

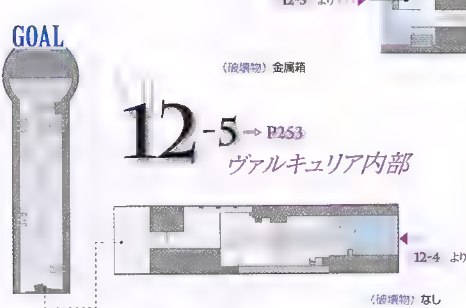
12-4 → P252
ヴァルキュリア内部



〈破壊物〉金属箱



12-5 → P253
ヴァルキュリア内部

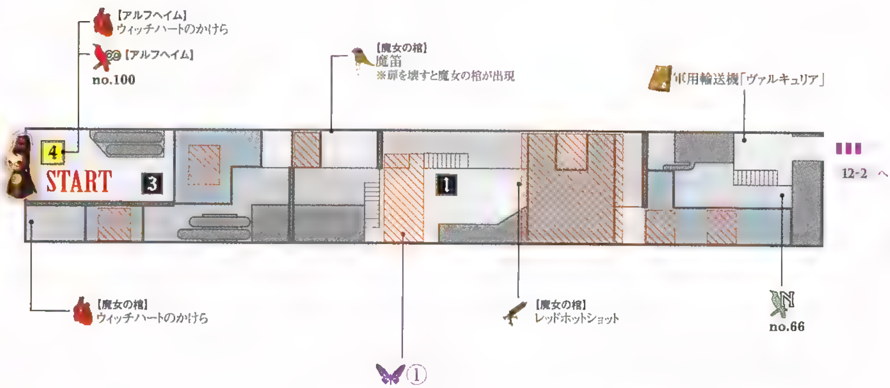


〈破壊物〉なし

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

I'd much rather hear it straight from your boss.
ボスに直接 聞くわ
—*Bayonetta*—

12-1 ヴァルキュリア内部



※ 部分ではジャンヌの攻撃が発生する

START

1 VE/E VERSE1 N/H/∞ VERSE1 フリー戦闘

ジャンヌの妨害をかわしながら、機械室で戦闘

A へ

Normal

☐ no.66

コンテナ室へと続く扉の手前に、カゴに入った魔女カラスが置かれている。



∞Climax

☐ no.100

アルフヘイム(VERSE4)内の、橋に止まっている。



POINT ①

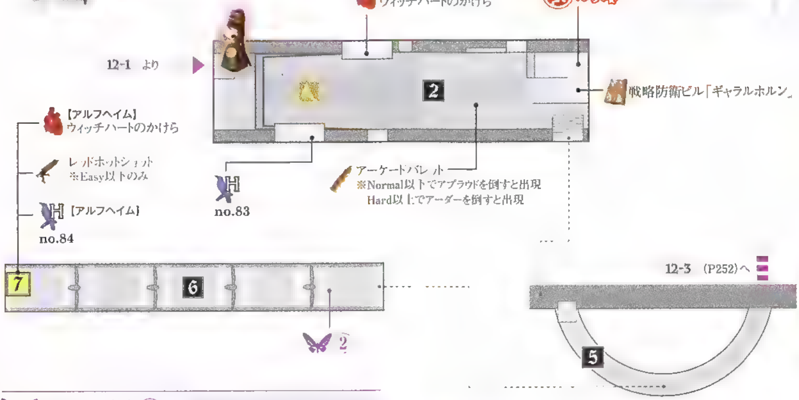
ジャンヌの召喚攻撃が襲ってくる

スタート地点から前進すると、いきなり機体に風穴が開いて、巨大なパンチや魔獣が飛び出してくる。これがジャンヌによる攻撃なのは間違いないが、こちらから反撃する術はない。VERSE2クリア後、この地点へ戻ってくると敵が出現するが、そのときもジャンヌの妨害が止むことはない。これらの攻撃が飛び出す直前には、紫色のオーラのようなものが立ち上るので、無闇に突っ込まないよう気をつけよう。



You speak of our "boss"!?
あの男がボスだと?
—Sapientia—

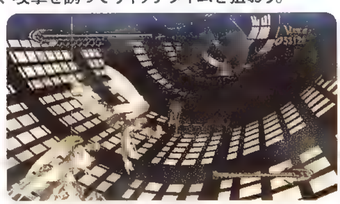
12-2 ヴァルキュリア内部



POINT ②

回転するプロペラを通り抜ける

プロペラシャフトの奥にアルフヘイムの入り口があるが、回転するプロペラに阻まれて近付くことができない。このプロペラは、ウィッチタイム中のみ通り抜けることが可能。周囲の敵をすぐに倒してしまわず、攻撃を誘ってウィッチタイムを狙おう。



1 より

積荷ごと軍用機から投棄されそうになるが、コンテナを飛び移って機内に戻る

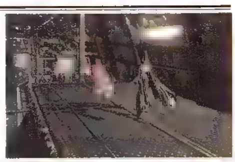
	VE/E		N/H/∞		
2	VE/E	VERSE2	N/H/∞	VERSE2	結界戦闘
	コンテナ室に戻ると、結界戦闘が2回連続で起こる				
3	VE/E	VERSE3	N/H/∞	VERSE3	フリー戦闘
	2終了後、スタート地点へ戻ると敵が出現				
4	VE/E	—	N/H/∞	VERSE4	アルフヘイム
	3の敵をすべて倒すと、アルフヘイムが出現する				
5	VE/E	VERSE4	N/H/∞	VERSE5	フリー戦闘
	扉を開けて機外に出るとデコレイションズが出現				
6	VE/E	VERSE5	N/H/∞	VERSE6	フリー戦闘
	プロペラシャフト内に入ると天使たちが襲ってくる				
7	VE/E	—	N/H/∞	VERSE7	アルフヘイム
	プロペラシャフトの突き当たりにアルフヘイムがある				

P252 8 へ

Hard

☐ no.83

コンテナ室の足場の上に、カゴに入った魔女カラスが置かれている。



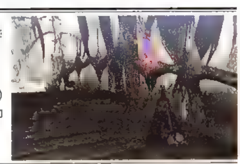


パイプを足がかりにして魔女の棺がある足場へ上り、そこからビーストウィズインかクロウウィズインで飛び移るといい。

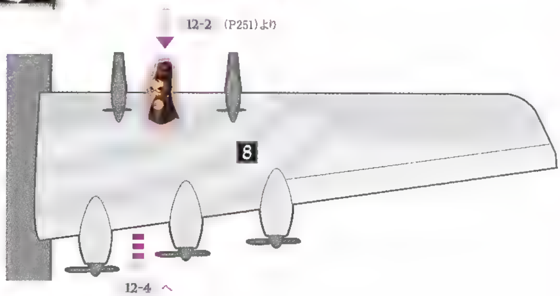
Hard

☐ no.84

アルフヘイム(VERSE7)内の、橋の手すりに魔女カラスが止まっている。



12-3 ヴァルキュリア翼上



12-4 ヴァルキュリア内部



P251 7 より

8 | VE/E VERSE6 | N/H/∞ VERSE8 | 結界戦闘
対ジャンヌ3戦目　攻略→P135

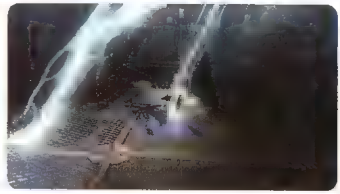
B 壊れた機内を進み、セレッサと再会する

9 へ

POINT ③

感電を防ぐにはドゥルガーが有効

ジャンヌ戦終了後、軍用機は海面に不時着し、機内に海水が流れ込む。海水の水たまりに足を踏み入れると、ショートした電流によってダメージを受けるので注意。ドゥルガーを腕と足に装備し、どちらも雷状態にしておけば、感電を防ぐことが可能だ。



Stone? You think this is all about some worthless rock!?
宝石？それが我らの求めるものだと？
—Sapientia—

12-5 ヴァルキュリア内部

Bより

9	VE/E	VERSE7	N/H/∞	VERSE9	結界戦闘	セレッサを守りながら、結界戦闘を3回連続で戦う
10	VE/E	VERSE8	N/H/∞	VERSE10	結界戦闘	セレッサを守りながら、浸水するコンテナ室で戦闘

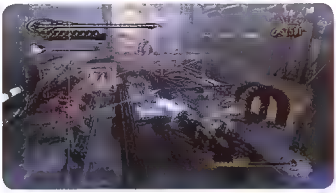
GOAL



POINT ④

セレッサが水没しないように注意

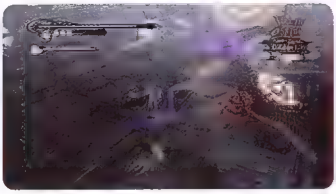
機内に隠れていたセレッサを連れ、脱出路を探すことに。ここで注意したいのは、やはり海水による感電だ。海水面が徐々に上昇してくるうえ、セレッサが海水に飲み込まれると、バリアの耐久力はみるみる減少してしまう。セレッサはなるべく高い位置へと移動させ、敵集団もすばやく殲滅するように。



POINT ⑤

水没する機体からの脱出

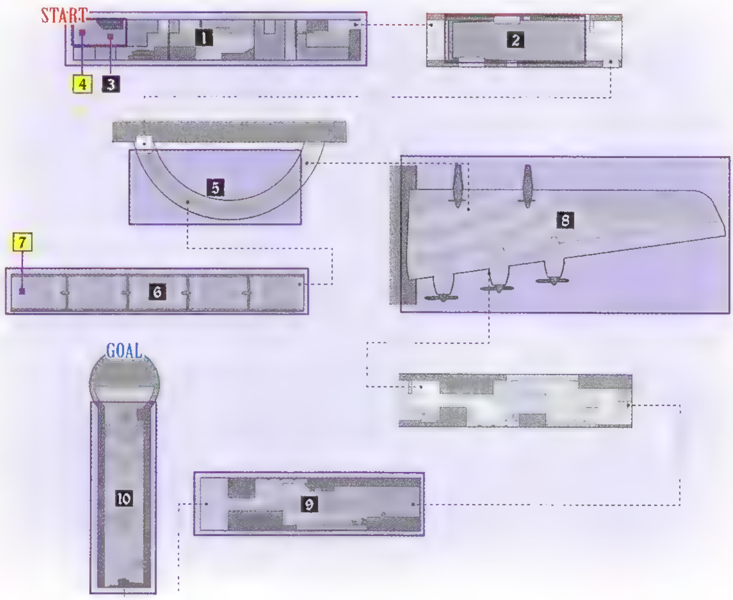
ついに機体はまっぷたつに折れ、海中へと沈み始める。ここでも海水面が上昇してくるが、エリア全体が水没するまでにはかなりの時間がある。セレッサを結界の近くに待機させておけば、しばらくは戦いに集中しても大丈夫だ。ハーモニーの攻撃がセレッサに当たらないよう、少し離れた位置で戦おう。



-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSEエリアマップ



◉ 出現エネミー

エネミー	難易度					ページ
アフィニティ(杖)	Very Easy	Easy	Normal	Hard	∞Climax	→ P110
アフィニティ(モーニングスター)	Very Easy	Easy	Normal	Hard	∞Climax	→ P110
アプラウド(杖)	Very Easy	Easy	Normal	Hard	∞Climax	→ P112
アーダー(通常)	Very Easy	Easy	Normal	Hard	∞Climax	→ P113
デコレイションズ	Very Easy	Easy	Normal	Hard	∞Climax	→ P118
ハーモニー	Very Easy	Easy	Normal	Hard	∞Climax	→ P126
ジャンヌ3	Very Easy	Easy	Normal	Hard	∞Climax	→ P133
アフィニティ(スーザフォン)	Very Easy	Easy	Normal			→ P110
アプラウド(弓)	Very Easy	Easy	Normal			→ P112
グレイス	Very Easy	Easy	Normal			→ P124
グローリー			Normal			→ P124
ゴーレム			Normal	Hard		→ P122
アフィニティ(トランペット)			Normal	Hard	∞Climax	→ P110
アフィニティ(炎)			Normal	Hard	∞Climax	→ P110
アーダー(炎)			Normal	Hard	∞Climax	→ P113
グラシアス				Hard	∞Climax	→ P124
グロリアス				Hard	∞Climax	→ P124
ジャンヌ1					∞Climax	→ P133

Welcome aboard, Cheshire.
おかえり チェシャ
—Bayonetta—

◉ VERSE評価一覧

1 《フリー戦闘》 12-1 →P250 ヴァルキュリア内部

Very Easy / Easy: VERSE1 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	30	29以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	アフィニティ(杖、モーニングスター)×3
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	アフィニティ(杖、モーニングスター)×2 アーダー(通常)×1
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 《結界戦闘》 12-2 →P251 ヴァルキュリア内部

Very Easy / Easy: VERSE2 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	アプラウド(弓)×2 グレイス×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	アプラウド(弓)×3 グレイス×1 グローリー×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	27709	12104	6902	1700	
	Time	4:00	5:20	6:40	8:00	アーダー(炎)×3 グラシアス×1 グロリアス×1
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	5:30	7:20	9:10	11:00	アーダー(炎)×3 グラシアス×2 グロリアス×1
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 《フリー戦闘》 12-1 →P250 ヴァルキュリア内部

Very Easy / Easy: VERSE3 / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE3

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	1250	800	650	500	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	アフィニティ(杖、モーニングスター)×3 アーダー(通常)×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	23360	10304	5952	1600	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	アフィニティ(杖、モーニングスター)×4 アーダー(通常)×2
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	アフィニティ(炎)×4 アーダー(炎)×1
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 《アルフヘイム》 12-1 →P250 ヴァルキュリア内部

条件: 霊体戦闘
制限時間: N 02:30'00 H 04:30'00 ∞ 03:40'00

Very Easy / Easy: — / Normal / Hard / ∞Climax: VERSE4

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	
	Time	—	—	—	—	—
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	32580	14112	7956	1800	
	Time	2:00	2:06	2:12	2:18	アフィニティ(炎)×7 アーダー(炎)×1 ハーモニー×3
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	93860	39104	20852	2600	
	Time	4:00	4:18	4:36	4:55	アフィニティ(炎)×8 アーダー(炎)×3 ハーモニー×5
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	3:10	3:25	3:39	3:54	アフィニティ(炎)×7 アーダー(炎)×1 ハーモニー×3
	Damage	0	400	800	1200	

Oh, fucking hell!
嘘だろ!?
—Luka—

5 《フリー戦闘》 12-2 →P251 ヴァルキュリア内部

Very Easy / Easy: VERSE4 ／ Normal / Hard / ∞Climax: VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			デコレイションズ×5
	Time	0:20	0:27	0:34	0:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0:20	0:27	0:34	0:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	260	224	212	200	デコレイションズ×8
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

6 《フリー戦闘》 12-2 →P251 ヴァルキュリア内部

Very Easy / Easy: VERSE5 ／ Normal / Hard / ∞Climax: VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	1860	1104	852	600	アフィニティ(杖、モーニングスター)×8
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	8360	4004	2552	1100	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×6 アプラウド(杖)×2
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	13129	6032	3666	1300	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×5 アプラウド(杖)×3
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	16100	7280	4340	1400	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 《アルフヘイム》 12-2 →P251 ヴァルキュリア内部

条件: ウィッチタイム中に殺せ

制限時間: N 02:20'00 H 02:10'00 ∞ 02:00'00

Very Easy / Easy: — ／ Normal / Hard / ∞Climax: VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	800	560	480	400	ゴーレム×1
	Time	1:50	1:56	2:01	2:07	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:50	1:58	2:06	2:15	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	ジャンヌ1×1
	Time	1:10	1:15	1:21	1:26	
	Damage	0	400	800	1200	

8 《結界戦闘》 12-3 →P252 ヴァルキュリア翼上

Very Easy / Easy: VERSE6 ／ Normal / Hard / ∞Climax: VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	3680	1952	1376	800	ジャンヌ3×1
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	3:30	4:40	5:50	7:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Hard	Combo	19500	8700	5100	1500	
	Time	5:10	6:54	8:37	10:20	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	6:10	8:14	10:17	12:20	
	Damage	0	2000	4000	6000	

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

9	《結界戦闘》 12-5 →P253 ヴァルキュリア内部	Very Easy / Easy	VERSE7
		Normal / Hard / ∞Climax	VERSE9

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	800	560	480	400	アフィニティ(杖、モーニングスター)×4 アフィニティ(スーザフォン)×1 アプラウド(杖)×1
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1860	1104	852	600	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×7 アフィニティ(スーザフォン)×1 アプラウド(杖)×1
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	アーダー(通常、炎)×2 ハーモニー×3
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

10	《結界戦闘》 12-5 →P253 ヴァルキュリア内部	Very Easy / Easy	VERSE8
		Normal / Hard / ∞Climax	VERSE10

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	ハーモニー×3
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	ハーモニー×5
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	13129	6032	3666	1300	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:04	
	Damage	0	1000	2000	3000	ハーモニー×7
∞Climax	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum ベヨネッタ本体へのダメージを防ごう

プ ラ チ ナ 攻 略

チャプター終盤で同行するセレッサは、どんなにダメージを受けてもリザルト評価には影響しない。しかし、VERSE4のアルフヘイムでは、霊体戦闘時にベヨネッタ本体がダメージを受けると、評価が下がってしまう。敵は霊体のベヨネッタを優先して狙うので、本体から離れて戦ったほうが安全だ。また、このアルフヘイムには、炎に包まれた敵が多いため、基本装備は手足ともドゥルガー(炎)にしておこう。

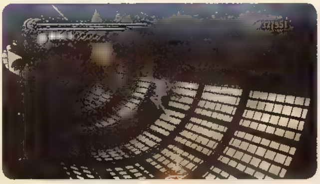


アフィニティの武器を奪い、回転攻撃をするとコンボポイントを稼ぎやすい。ウィッチタイム中なら、より多くのポイントが得られる。

Platinum プロペラシャフトの敵には使い道がある

プ ラ チ ナ 攻 略

VERSE6(Easy以下ではVERSE5)の戦闘は、ベヨネッタが手を出すまでは、タイムやダメージの計測が開始されない。最初はこちらからは手を出さず、ウィッチタイムだけを狙ってプロペラを通り抜けていこう。プロペラシャフトの奥には、アルフヘイムの入り口があるので、こちらをさきにクリアする。アルフヘイムから戻ったあと、頃合を見て攻撃を当ててVERSE6を開始し、一気に敵を全滅させるといい。



アルフヘイム側から攻撃を当てると、プロペラの根元を破壊して回転を止められる。つまり、帰り道の心配はいらないということだ。

Well, so much for the subtle approach.
さて どうする
—Luka—

Chapter 13

XIII

四元徳「知恵」

The Cardinal Virtue of Prudence

四元徳の「知恵」を司る、サピエンチア との戦い。軍用機の破片でサーフィンをするように移動するため、ビーストウィズインのダッシュが使えない点に注意。

VERSE総数

Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax 1

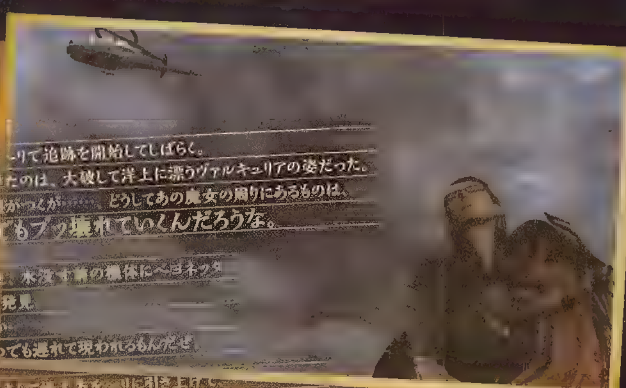
コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×0	×0	×0	×0	×0

重要入手アイテム

—

Luka's note



飛行機から[illegible]りで追跡を開始してしばらく。
視界に[illegible]たのは、大破して洋上に漂うヴァルキュリアの姿だった。
原因は[illegible]がつくが……どうしてあの魔女の周りにあるものは、
なんでもかんでもブッ壊れていくんだろうな。

さらに目を[illegible]水没寸前の機体にベヨネッタ
と[illegible]発見。
[illegible]
やはり[illegible]っても連れて現われるもんだぜ。

[illegible]
のあとは[illegible]

Luka

We might as well have speakers on this thing blaring Ride of the fucking Valkyries.
いっそ ワーグナーでも流して 乗り込むか？
—Luka—

-Map-

マップ攻略

13-1 大海原



START

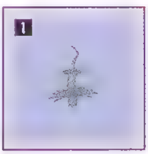
1	VE / E	VERSE1	N / H / ∞	VERSE1	結界戦闘
	対サピエンチア戦　攻略→P148				

GOAL

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSEエリアマップ



◉ 出現エネミー

サピエンチア

Very Easy	Easy
Normal	Hard
∞Climax	→ P146

◉ VERSE評価一覧

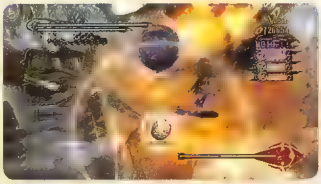
1 《結界戦闘》 13-1 →P259 **大海原**　Very Easy / Easy VERSE1　Normal / Hard / ∞Climax VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	1860	1104	852	600	サピエンチア×1
	Time	6:40	8:54	11:07	13:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	11:50	15:47	19:44	23:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Hard	Combo	74400	31200	16800	2400	
	Time	11:40	15:34	19:27	23:20	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	10560	4944	3072	1200	
	Time	13:20	17:47	22:14	26:40	
	Damage	0	2000	4000	6000	

Platinum　プラチナ攻略

攻撃を見切ればプラチナ獲得は容易

サピエンチアの技を見切れるようになれば、ピュアプラチナアワードの獲得はそう難しくない。噛みつきや踏みつけなど、至近距離からくり出される攻撃を、しっかり感知できるよう練習しよう。なお、脚部の顔をすべて破壊したあと、クライマックスのボタン入力を行なわないと、顔が2ヵ所復活する。この復活した顔を攻撃してもコンボポイントが得られるため、何度もくり返して稼ぎ続けることが可能だ。



プラチナ評価を狙うときは、無理にポイントを稼ぐ必要はない。コンボポイントの限界に挑みたいときにだけ、顔を復活させてみよう。

You know, nothing says you've made it in life like a private helicopter.
プライベートヘリなんて 最高じゃない
—Bayonetta—

Chapter 14

XIV
太陽の島
Isla del Sol

往年のアーケードシーンを思わせる、3Dシューティングゲームが展開されるチャプター。華麗な弾避けと絶え間ない連射で、迫りくる敵をすべて撃ち落とそう！

VERSE総数

Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax **3**

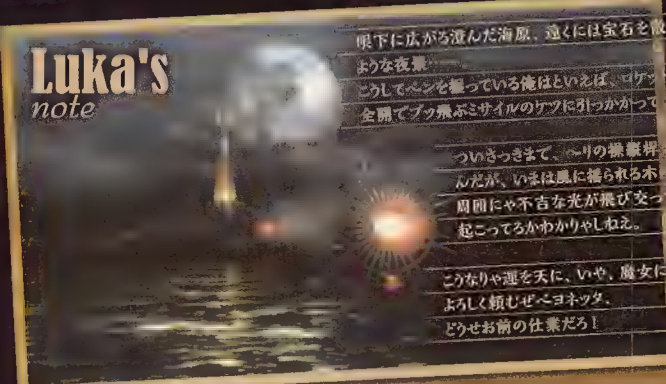
コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×0	×0	×0	×0	×0

重要入手アイテム

- ウィッチハートのかけら 14-1 / 14-2

Luka's note



眼下に広がる澄んだ海原、遠くには宝石を散りばめたような夜景――
こうしてペンを握っている俺はといえば、ロケットエンジン全開でブッ飛ぶミサイルのケツに引っかかっている。

ついさっきまで、ヘリの操縦桿を握っていたハズなんだが、いまは風に揺られる木の葉のごとく無力だ。周囲にゃ不吉な光が飛び交ってるし、轟音で何が起こってるかわかりゃしねえ。

こうなりゃ運を天に、いや、魔女に任せるしかねえ。よろしく頼むぜベヨネッタ。どうせお前の仕業だろ！

Luka

14-1 太陽の島へ

START

① (butterfly marker)

VERSE1 START

［出現エネミー］

デコレイションズ×24
ディアー×3
デコレイションズ×24
アフィニティ×6
デコレイションズ×24
ディアー×3
デコレイションズ×24
アフィニティ×6
インスパイアド×1
デコレイションズ×24
ハーモニー×6
アフィニティ×6
［ミサイル上戦闘］
アフィニティ×2
アプラウド×1
デコレイションズ×12
ハーモニー×6
アフィニティ×6
カレッジ×1

VERSE1 END

1

ウィッチハートのかけら
◆ミサイル上戦闘の際に、アプラウドをトーチャーアタックで倒すと出現

② (butterfly marker)

14-2（P262）へ

START

1 VE/E VERSE1 N/H/∞ VERSE1 結界戦闘
シューティングステージを進み、カレッジを倒す

P262 **2** へ

POINT ①

手に汗握るシューティングパート！

チャプターの前半部は、「MISSILE OPERATION」というシューティングパートになっている。無限に撃てる射撃のほか、魔力ゲージを1個消費してミサイルを発射することも可能。ミサイルは威力があるうえ、若干のホーミング性能もある。また、敵の能力や攻撃パターンも専用のものとなっており、詳しいデータはP264にまとめている。

このチャプターをプレイするときにオススメなのが、エンジェルアタックの景品のゴールドムーンパールと、アクセサリーの長の証。これらは自動的に魔力ゲージを補充する効果があり、それによってミサイルを次々に発射できるというわけだ。

◉ベヨネッタの攻撃力

攻撃の種類	攻撃力
射撃	1000
ミサイル（魔力1個消費）	5000

POINT ②

最初のボス、カレッジを蹴散らせ！

VERSE1の最後には、ボスとしてカレッジが登場。カレッジは2通りの攻撃を持ち、エネルギー弾と火の玉を交互に使用してくる。エネルギー弾は連射数が多いため、大きく移動しながらかわすといい。火炎弾を回避アクションで避ければウィッチタイムが発動するので、そこから反撃を叩き込んでいこう。

14-2 太陽の島へ

14-1（P261）より

VERSE2 START

［出現エネミー］

デコレイションズ×12
ビラブド（バズーカ）×3
アフィニティ×6

［ミサイル上戦闘］
アフィニティ×2
アプラウド×1

ビラブド（バズーカ）×3
アフィニティ×6
ハーモニー×6
インスパイアド×3
デコレイションズ×12
アフィニティ×6
キンシップ×2
デコレイションズ×12
ビラブド（バズーカ）×3
ハーモニー×6
キンシップ×2
デコレイションズ×12
テンパランス×1

VERSE2 END

POINT ③ / POINT ④

2 ウィッチハートのかけら
※ミサイル上戦闘の際に、アプラウドをトーチャーアタックで倒すと出現

14-3へ

P261 1 より

2 N/E/E VERSE2 N/H/∞ VERSE2 結界戦闘
シューティングステージを進み、テンパランスを倒す

3 へ

POINT ③

トーチャーアタックでアイテム出現

VERSE1とVERSE2でそれぞれ1回、ミサイル上での戦闘が発生する。出現するのはアフィニティとアプラウドで、苦戦することはないだろう。なお、ミサイル上のアプラウドにトーチャーアタックでトドメを刺すと、ウィッチハートのかけらが出現する。敵を全滅させたあとは、すぐにシューティングパートに戻るので、そのまえに急いでアイテムを拾うように。



POINT ④

テンパランスの猛攻には要注意

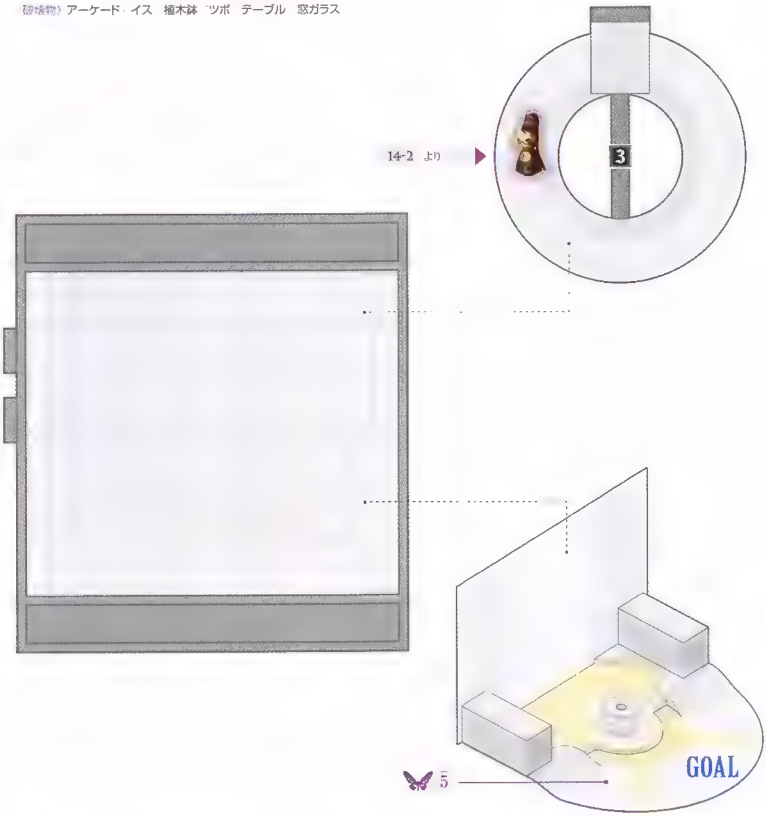
対テンパランス戦では、デコレイションズの群れが攻撃に参加してくる。テンパランスとの波状攻撃により、大量の敵弾がバラ撒かれるので、カレッジ戦よりも回避を重視すべきといえる。また、相手の巨大な両腕が邪魔をして、ミサイルが命中しにくい点にも要注意。テンパランスがビームを放った直後など、隙ができたときにミサイルを発射しよう。



Fasten your safety belts as this may be a bumpy flight.
危険な旅に備え シートベルトを！
—Luka—

14-3 太陽の島 高層ビル

〔破壊物〕アーケード・イス 植木鉢 ツボ テーブル 窓ガラス



2 より

3	VE/E VERSE3 N/H/∞ VERSE3 結界戦闘
	対ジャンヌ4戦目 攻略→P136

GOAL

POINT ⑤

ジャンヌとの因縁に決着をつけろ！

チャプターの最後には、4度目となるジャンヌとの対決が待ち受けている。戦闘の流れはP136でも解説しているが、戦闘中に何度もボタンアクションが発生する点に注意したい。また、最後にたどり着く屋上テラスには、さまざまな破壊物が配置されている。ピンチのときは、回復アイテムが出現することを期待して、植木鉢やツボなどを壊して回るといい。

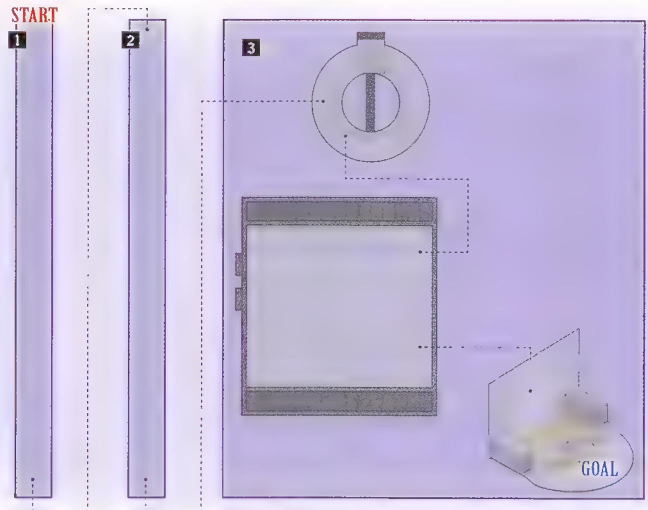
System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

You think we can just say "Hey, we're here!" and they'll bring us a cake?
こんちわ！なんて 入れるとでも？
—Luka—

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ シューティング時の出現エネミー

名前	体力	攻撃力	解説
デコレイションズ	2000	100(エネルギー弾)	6体1セットで、一列に並んで登場。画面を横切るように飛びながら、数発のエネルギー弾を発射していく
ディア	5000	100(エネルギー弾)	3体同時に出現し、三角の陣形を組んで一斉射撃をしてくる。背中を向いているときは射撃が通用しない
アフィニティ	5000	100(エネルギー弾)	3体1セットで、横に並んで攻撃してくる。左、中央、右の順に出現して弾を撃ってくることを覚えておこう
インスパイアド	90000	500(火炎弾)	火炎弾を吐きながら接近してくる。火炎弾を回避してウィッチタイムを発動し、頭部に攻撃を叩き込もう
ハーモニー	3000	100(エネルギー弾)	大量の弾をばら撒きながら接近してくる。リザルトの評価にこだわらないなら、回避に専念してもいい
カレッジ	160000	100(エネルギー弾)/500(火炎弾)	VERSE1のボスとして登場。エネルギー弾の大量連射と、竜の首からの火炎弾攻撃を交互に行なう
ビラブド(バズーカ)	15000	500(火の玉)	3体1セットで出現。ジャンプしながら火の玉を撃ってくるので、回避してウィッチタイム中に反撃しよう
キンシップ	14000	500(波動砲)	2体並んで出現し、波動砲を発射。すぐに画面から消えてしまうので、ミサイルを惜しまずに使うべき
テンパランス	300000	100(ガトリング)/600(ビーム)	VERSE2のボス。戦闘中はデコレイションズが無限に出現し、エネルギー弾で援護射撃をしてくる

◉ 出現エネミー

アフィニティ(モーニングスター)	アプラウド(杖)	ジャンヌ4
Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax
→ P110	→ P112	→ P133

◉ VERSE評価一覧

1 《結界戦闘》 14-1 →P261
太陽の島へ

Very Easy / Easy	VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE1

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	P261参照
	Time	4：40	6：14	7：47	9：20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	5：00	6：40	8：20	10：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	5：20	7：07	8：54	10：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	5：10	6：54	8：37	10：20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 《結界戦闘》 14-2 →P262
太陽の島へ

Very Easy / Easy	VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE2

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	P262参照
	Time	5：20	7：07	8：54	10：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	13129	6032	3666	1300	
	Time	6：50	9：07	11：24	13：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	7：20	9：47	12：14	14：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	7：50	10：27	13：04	15：40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

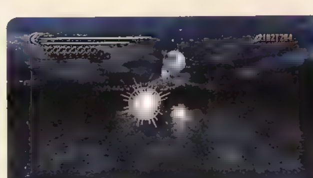
3 《結界戦闘》 14-3 →P263
太陽の島 高層ビル

Very Easy / Easy	VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE3

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	3680	1952	1376	800	ジャンヌ×1
	Time	4：00	5：20	6：40	8：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	8：00	10：40	13：20	16：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	9：00	12：00	15：00	18：00	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	10：30	14：00	17：30	21：00	
	Damage	0	2000	4000	6000	

Platinum プラチナ攻略
腕を磨いて、目指せパーフェクト！

シューティングパートでは、ウィッチタイムの狙いすぎに注意。スローになるぶんステージの進行が遅れ、タイムの評価を落としてしまうことがある。ただし、カレッジやテンパランスといったボスが相手のときは、ウィッチタイム中に攻撃してコンボポイントを稼ぎたい。なお、VERSE1とVERSE2を通してノーダメージで、かつ敵を1匹残らず倒すと、パーフェクトボーナスとして100万ヘイロウを獲得できる。



パーフェクトボーナスを達成してもメッセージなどは表示されないが、しっかり100万ヘイロウが加算される。腕を磨いて挑戦してみよう。

It's brilliant, Mummy!
宝石みたい！
—Cereza—

Chapter 15

XV
真実への塔
A Tower to Truth

立ちはだかる敵を撃退しながら、高層ビルを駆け上っていくチャプター。マップの構造が複雑そうに見えるかもしれないが、とにかく上を目指していけばいい。

VERSE総数

Very Easy / Easy **13**　Normal / Hard / ∞Climax **14**

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス		
×3	×5	×2 Normal	×2 Hard	×1 ∞Climax

重要入手アイテム

- ウィッチハートのかけら 15-1 / 15-1 アルフヘイム / 15-3 / 15-4
- ムーンパールのかけら 15-4

Luka's note



[illegible]の大切さを考えさせられる有意義なフライトを終えて、ようやく俺たちは太陽の島へたどり着いた。ジャンヌ[illegible]女の手荒い歓迎もあったが
この俺の大活躍で全員無事さ。

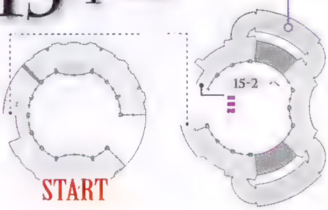
薄幸なお嬢ちゃんを救出し[illegible]、とりわけ丈夫[illegible]に〆ておかな[illegible]
いずれ世界を震撼させる[illegible]の自叙伝でも、
クライマックス間違いなしの[illegible]

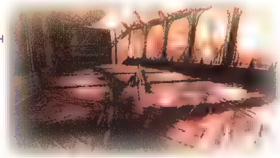
あとは、"光の左目"の出品者が[illegible]を
調べ上げるだけだ。
ジャーナリストとしての嗅覚が冴え渡る。[illegible]ここに、親父が追っていた真実が隠されているはずだ。

Luka

-Area map guide-
エリアマップガイド

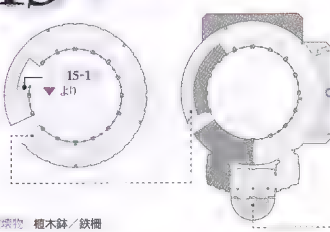
15-1 → P268
イザヴェルビル内部



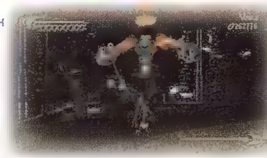


（破壊物） 植木鉢・石像

15-2 → P269
イザヴェルビル内部

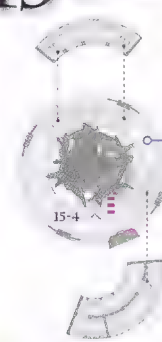






（破壊物） 植木鉢／鉄柵

15-3 → P270
イザヴェルビル中枢

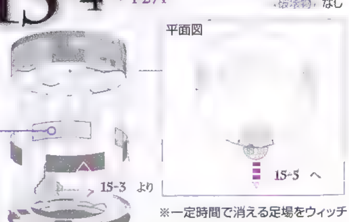


（破壊物） なし



15-4 → P271
イザヴェルビル中枢

（破壊物） なし



※一定時間で消える足場をウィッチウォークで上っていく





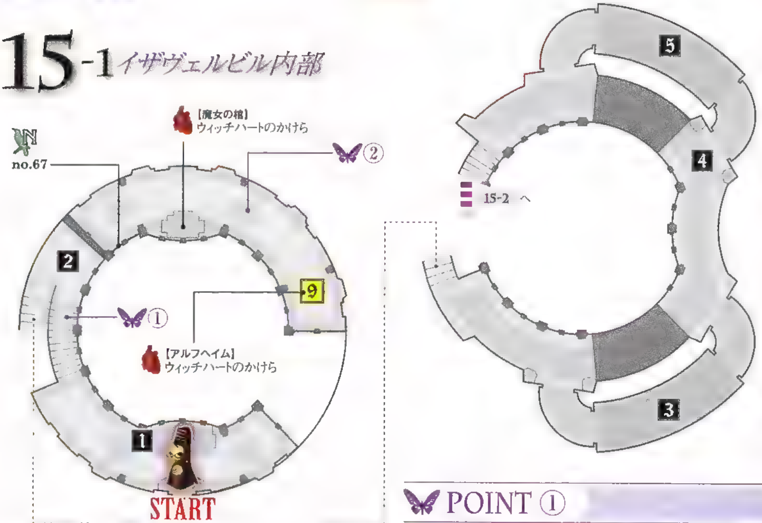
15-5 → P272
エレベーターシャフト

（破壊物） なし

The Left Eye, our treasured Left Eye, will never fall into the hands of another!
我らが至宝の左目は 誰にも渡さん
—Jeanne—

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

15-1 イザヴェルビル内部



START

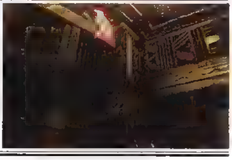
1	VE/E VERSE1	N/H/∞ VERSE1	フリー戦闘		
	ビル入り口の彫像を破壊すると、実体化して襲ってくる				
2	VE/E VERSE2	N/H/∞ VERSE2	結界戦闘		
	階段を上っていくと敵が出現する				
3	VE/E VERSE3	N/H/∞ VERSE3	結界戦闘		
	研究所エリアでブレイブスと戦闘				
4	VE/E VERSE4	N/H/∞ VERSE4	フリー戦闘		
	扉の前にある彫像を破壊すると、実体化して襲ってくる				
5	VE/E VERSE5	N/H/∞ VERSE5	結界戦闘		
	研究所エリアでジョイと戦闘				

6 へ

Normal

□ no.67

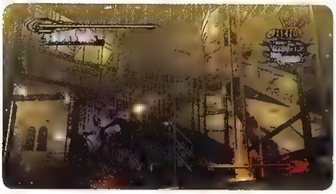
チャプター開始フロアの奥にある足場へ渡り、突き当たり地点の壁面を見上げると魔女カラスがいる。



POINT ①

地形を有効活用して戦うべし

チャプター序盤は、狭い範囲での戦闘が多い。壁際に追い詰められないよう、位置取りを考えつつ戦おう。階段での戦闘では、手すりを挟んだ状態からの銃撃も有効。敵がワープして追いかけてきたときは、出現直後を攻め立てて攻勢を維持するといい。

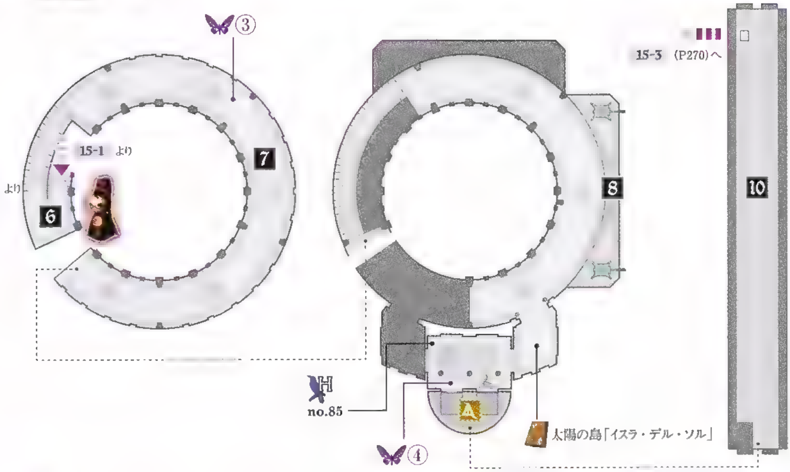


POINT ②

奥のフロアにも寄り道していこう

スタート地点から右へ進むと、通路が途切れたようになっている。ここをビーストウィズインなどで飛び越えれば、魔女の棺があるほか、難易度Normalなら魔女カラスも発見できる。また、VERSE8クリア後に戻ると、アルフヘイムの入り口も出現している。

15-2 イザヴェルビル内部



5 より

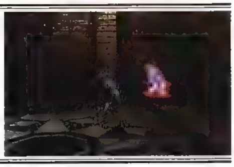
No.	VE/E		N/H/∞		
6	VE/E	VERSE6	N/H/∞	VERSE6	結界戦闘
	階段を上っていくと敵が出現する				
7	VE/E	VERSE7	N/H/∞	VERSE7	結界戦闘
	テンパランスから逃げ、階段前に出現する敵を倒す				
8	VE/E	VERSE8	N/H/∞	VERSE8	結界戦闘
	キャノン砲台でテンパランスを倒す　攻略→P142				
9	VE/E	ー	N/H/∞	VERSE9	アルフヘイム
	8クリア後、ビル1階の奥側にアルフヘイムが出現				
A	ボタンアクションで、落下してくるエレベーターを回避　360 ➡+Ⓐ　PS3 ➡+⊗				
10	VE/E	VERSE9	N/H/∞	VERSE10	結界戦闘
	エレベーターシャフトでジャスティスと戦闘				

P270 B へ

Hard

no.85

1本目のエレベーターシャフトの手前に、カゴに入った魔女カラスが置かれている。



POINT ③

ビルの外にテンパランスが登場

ビルの回廊を進んでいくと、窓の外からテンパランスが砲撃を浴びせてくる。この段階では、テンパランスには反撃できないので、近くに出現する天使との戦いに集中しよう。このあとに発生するキャノン砲を使った戦闘については、P142で解説している。

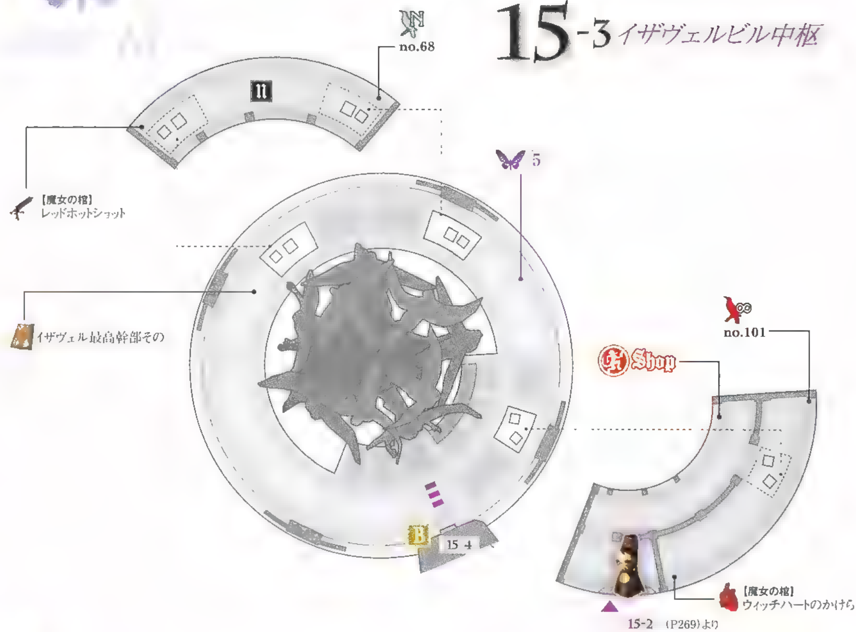


POINT ④

エレベーターシャフトを駆け上る

この地点にある鉄柵を壊せば、エレベーターシャフトへ進入できる。ここでは、猛スピードで落下してくるエレベーターを回避するというボタンアクションが発生。左スティック➡とⒶか⊗ボタンというコマンドなので、正確に入力できるよう準備しておこう。

15-3 イザヴェルビル中枢



P269 10 より

B 壁面のレバーを回転させ、無数に出現する足場を渡って進む

11 VE/E VERSE10 N/H/∞ VERSE11 フリー戦闘
B地点の反対側から下のフロアへ降りると敵が出現

12へ

Normal

☐ no.68

VERSE11の戦闘エリアの隅に、カゴに入った魔女カラスが置かれている。



∞Climax

☐ no.101

ゲイツ オブ ヘルの入り口近くに、カゴに入った魔女カラスが置かれている。



POINT ⑤

脅威のオーバーテクノロジー空間

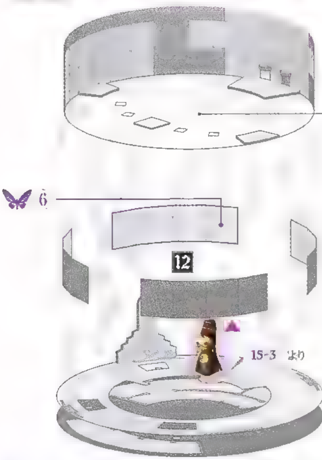
エレベーターシャフトを抜けると、女神像を臨むエリアに出る。壁面に設置された大きなレバーを回転させると、無数の足場が出現。この足場を飛び移りながら、さらに上へと進んでいくことになる。

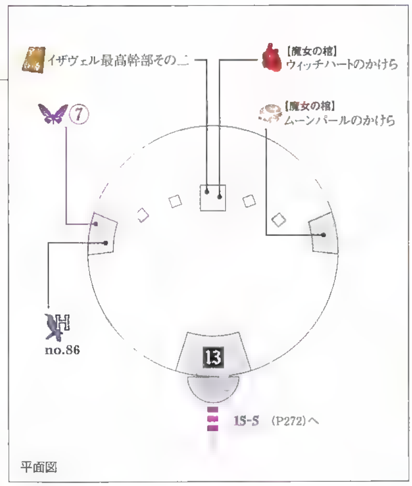
また、このエリアでは、なんの前触れもなく攻撃を受けて驚くことがある。異空間から竜の首が一瞬だけ顔を出し、ベヨネッタに向けて火炎弾を吐いているのだ。この竜の首による攻撃は、レバーを回して足場を出現させればピタリと止む。エリアを探索するときは、最初にレバーを回しておけば安心だ。



Bayonetta. Time is of the essence. This can wait no longer!
始めよう ベヨネッタ これ以上は待てない！
—Jeanne—

15-4 イザヴェルビル中枢





11 より

12 VE/E VERSE11 N/H/∞ VERSE12 フリー戦闘
足場を渡っていく中間点にある大きな足場で敵が出現

13 VE/E VERSE12 N/H/∞ VERSE13 結界戦闘
足場を渡りきったあと、ゴーレムが襲ってくる

P272 14 へ

POINT ⑥

足場が消えるまえに前進していく

無数に出現した足場は、時間が経つとゆっくり沈んでいき、そのあと消滅してしまう。同じ場所で立ち止まらず、どんどん前進していこう。4枚の大きなパネルが並んだ足場は消滅せず、代わりに戦闘が発生する。敵が出現するのは、4つある大きな足場のうち2ヵ所だけということも覚えておくといいだろう。



POINT ⑦

逆戻りしないように気をつけよう

エリアの最上階ではゴーレムとの戦闘が発生。ゴーレムが出現する場所以外にも足場があり、アントニオの手記や、魔女の棺が設置されている。これらの足場に渡るときは、クロウウィズインの使用がオススメ。外周をウィッチウォークで歩いてもいいが、足を踏み外すと女神像の地点まで落下してしまう。

Hard

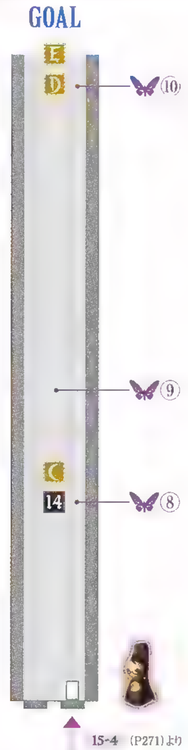
☐ no.86

中枢最上部の足場のひとつに、カゴに入った魔女カラスが置かれている。



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

15-5 エレベーターシャフト



P271 13 より

14 VE/E VERSE13 N/H/∞ VERSE14 結界戦闘
エレベーターシャフトでプルーデンスと戦闘　攻略→P148

C プルーデンス撃破後、爆風が追ってくるのでビーストウィズインを使って逃げる

D 球体に繋がれた4本のケーブルを破壊する

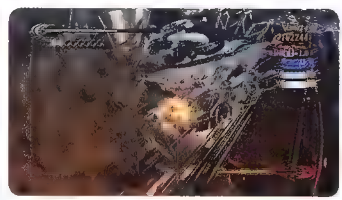
E 金色の道を進み、バルドルの部屋に入るとチャプタークリアとなる

GOAL

POINT ⑧

プルーデンスに追い詰められる

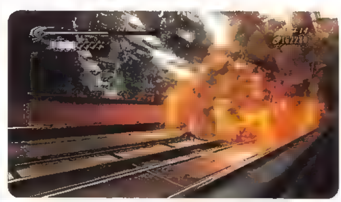
2本目のエレベーターシャフトでは、サピエンチアとよく似た敵、プルーデンスが登場。プルーデンスは噛みつきと近距離叩きしか使わないので、うまく回避してウィッチタイムを狙いたい。なお、後方から迫ってくる爆炎に飲まれるとゲームオーバーなので、連続攻撃でプルーデンスを後退させながら戦おう。



POINT ⑨

戦闘終了後は一目散にダッシュ！

プルーデンスを倒した直後、大きな爆発が起こって炎の波が押し寄せてくる。そのスピードは非常に速く、あっという間に背後まで炎が迫ってくるだろう。しかし、ビーストウィズインで真っすぐに走っていれば、炎に追いつかれることはない。焦って操作ミスをしないよう、落ち着いて走り続けよう。



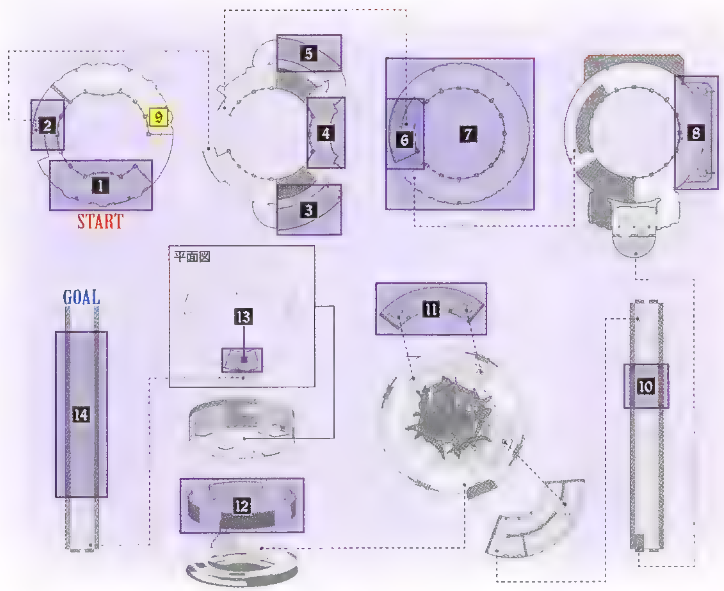
POINT ⑩

怪しい装置を壊して最上階へ移動

爆風から逃げ切ったあと、ベヨネッタは不思議な球体の上に着地。球体の4ヵ所に謎のケーブルが取りつけられており、その根元には怪しく光るコアがある。4つのコアを攻撃してすべて破壊すると、球体がビルの最上階へと移動。巨大な光の輪を進んでいけば、チャプターのゴール地点へ到着できる。

-Verse Data-
バースデータ

◉ VERSEエリアマップ



◉ 出現エネミー

エネミー	出現難易度	参照
アフィニティ(炎)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アーダー(炎)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P113
ブレイブス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P117
デコレイションズ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P118
エンチャント	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P119
フェアネス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P120
フィアレス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P120
ゴーレム	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P122
ジョイ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P130
テンパランス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P140
ジャスティス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P143
プルーデンス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P146
アプラウド(杖)	Very Easy / Easy	→ P112
アフィニティ(杖)	Very Easy / Easy / Normal	→ P110
グレイス	Very Easy / Easy / Normal	→ P124
グローリー	Very Easy / Easy / Normal	→ P124
グラシアス	Normal / Hard / ∞Climax	→ P124
グロリアス	Normal / Hard / ∞Climax	→ P124

That gem brings back so many memories...
その輝き あの頃を思い出す
—Jeanne—

◉ VERSE評価一覧

1 《フリー戦闘》 15-1 →P268 イザヴェルビル内部

15-1 →P268

Very Easy / Easy	VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE1

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	フェアネス×1 フィアレス×1
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 《結界戦闘》 15-1 →P268 イザヴェルビル内部

Very Easy / Easy	VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE2

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	800	560	480	400	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	アーダー(炎)×1 デコレイションズ×7
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	アーダー(炎)×2 デコレイションズ×10
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 《結界戦闘》 15-1 →P268 イザヴェルビル内部

Very Easy / Easy	VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE3

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	480	372	336	300	
	Time	0:40	0:54	1:07	1:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	3680	1952	1376	800	ブレイブス×4
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 《フリー戦闘》 15-1 →P268 イザヴェルビル内部

Very Easy / Easy	VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE4

難易度	評価要素	○PLATINUM	◎GOLD	○SILVER	◎BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1:00	1:20	1:40	2:00	グレイス×1 グローリー×1
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	2:40	3:34	4:27	5:20	グラシアス×1 グロリアス×1
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	800	560	480	400	
	Time	2:40	3:31	4:27	5:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Do not fear your fate. Stand... Cereza.
恐れるな 立ち向かえ セレッサ!
—Jeanne—

5 《結界戦闘》 15-1 →P268
イザヴェルビル内部

Very Easy / Easy VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	ジョイ×2
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	2:00	2:40	3:20	4:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	2660	1484	1092	700	
	Time	3:10	4:14	5:17	6:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

6 《結界戦闘》 15-2 →P269
イザヴェルビル内部

Very Easy / Easy VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	エンチャント×3 グレイス×1 グローリー×1
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	6500	3200	2100	1000	エンチャント×5 グレイス×1 グローリー×1
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	8360	4004	2552	1100	エンチャント×5 グラシアス×1 グロリアス×1
	Time	3:10	4:14	5:17	6:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	8360	4004	2552	1100	
	Time	3:20	4:27	5:34	6:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

7 《結界戦闘》 15-2 →P269
イザヴェルビル内部

Very Easy / Easy VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	アフィニティ(杖)×4 テンパランス×1
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	2660	1484	1092	700	アフィニティ(杖)×5 テンパランス×1
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(炎)×5 テンパランス×1
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 《結界戦闘》 15-2 →P269
イザヴェルビル内部

Very Easy / Easy VERSE8
Normal / Hard / ∞Climax VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	480	372	336	300	テンパランス×1
	Time	1:10	1:34	1:57	2:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1250	800	650	500	
	Time	3:10	4:14	5:17	6:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	2:20	3:07	3:54	4:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

In the innocence of our childhood, we used to play together as friends.
幼い頃は 無邪気に遊んだな
—Jeanne—

9 《アルフヘイム》 15-1 →P268 イザヴェルビル内部

条件: ウィッチタイム無効
制限時間: N 03:00'00 H 06:00'00 ∞ 07:20'00

Very Easy / Easy: —
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE9

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	27709	12104	6902	1700	アフィニティ(炎)×9 アーダー(炎)×2 グレイス×2
	Time	2:30	2:38	2:45	2:53	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	104760	43524	23112	2700	アフィニティ(炎)×8 アーダー(炎)×5 フェアネス×1
	Time	5:20	5:45	6:09	6:34	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	8360	4004	2552	1100	アーダー(炎)×5 ジョイ×3
	Time	6:30	7:00	7:30	8:00	
	Damage	0	400	800	1200	

10 《結界戦闘》 15-2 →P269 エレベーターシャフト

Very Easy / Easy: VERSE9
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE10

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	260	224	212	200	ジャスティス×1
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	4:10	5:34	6:57	8:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	4:30	6:00	7:30	9:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

11 《フリー戦闘》 15-3 →P270 イザヴェルビル中枢

Very Easy / Easy: VERSE10
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE11

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	2660	1484	1092	700	アフィニティ(杖)×3 アプラウド(杖)×3
	Time	0:50	1:07	1:24	1:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	4950	2520	1710	900	アフィニティ(炎)×6
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	2660	1484	1092	700	ジョイ×2
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	1500	3000	4500	

12 《フリー戦闘》 15-4 →P271 イザヴェルビル中枢

Very Easy / Easy: VERSE11
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE12

難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	260	224	212	200	アフィニティ(杖)×4
	Time	1:40	2:14	2:47	3:20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	480	372	336	300	アフィニティ(炎)×4
	Time	1:30	2:00	2:30	3:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	ジョイ×2
	Time	2:10	2:54	3:37	4:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Do not fear your fate. Stand, Cereza.
運命から 逃げるな セレッサ
—Jeanne—

13 《結界戦闘》 15-4 →P271
イザヴェルビル中枢

Very Easy / Easy	VERSE12
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE13

難易度	評価要素	○PLATINUM	○GOLD	○SILVER	○BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	800	560	480	400	ゴーレム×1
	Time	1:20	1:47	2:14	2:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	4950	2520	1710	900	
	Time	2:30	3:20	4:10	5:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	3:30	4:40	5:50	7:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

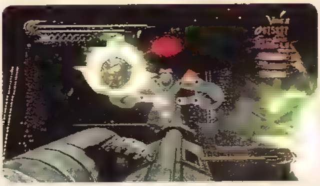
14 《結界戦闘》 15-5 →P272
エレベーターシャフト

Very Easy / Easy	VERSE13
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE14

難易度	評価要素	○PLATINUM	○GOLD	○SILVER	○BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	480	372	336	300	プルーデンス×1
	Time	1:00	1:05	1:10	1:15	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:30	1:40	1:50	2:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	800	560	480	400	
	Time	1:50	2:27	3:04	3:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	
	Time	1:20	1:25	1:30	1:35	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum プラチナ攻略
キャノン砲の連射でテンパランスを撃沈

序盤のVERSEは、これまでの総決算ともいえる内容。さまざまな敵を、すばやく撃退していこう。長丁場のチャプターだが、ひとつひとつのVERSEを確実にプレイしていくことが大切だ。また、キャノン砲を使ってテンパランスと戦う場面では、砲撃ボタンを押しっぱなしで攻撃すると時間がかかってしまう。ボタンを連打したほうが速い間隔でキャノン砲を撃てるので、思いっきり連打してタイムを短縮しよう。



連打スピードにもよるが、最大で1.5倍ほど発射数がアップ。ただし、連打に集中しすぎるとミサイルの直撃を受けるので気をつけたい。

Platinum プラチナ攻略
天使の武器で、コンボポイント荒稼ぎ！

VERSE9のアルフヘイムには、ウィッチタイム無効という制限がある。しかも、かなりのコンボポイントを稼がなければプラチナ評価を獲得できないので、アフィニティ(炎)から武器を奪って使用するといい。敵が密集しているところで回転攻撃を出せば、驚くほどのコンボポイントが加算されていく。なお、アフィニティ(炎)は、トーチャーアタックを当てなければ武器を落とさないことを留意しておこう。



炎に包まれた敵集団に突っ込んでいくために、ドゥルガー装備は必須。3体から4体ほどの敵を巻き込めるチャンスを狙いたい。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

What!? It's not like you don't scare the shit out of me all the time!?
何て顔だ らしくねえ
—Luka—

Chapter 16

XVI ルーメンの賢者

The Lumen Sage

かつて魔女狩りを扇動し、アンブラの魔女を壊滅させた張本人、バルドルとの決戦。避けにくい攻撃を多数使用する強敵なので、事前の準備は万端にしておこう。

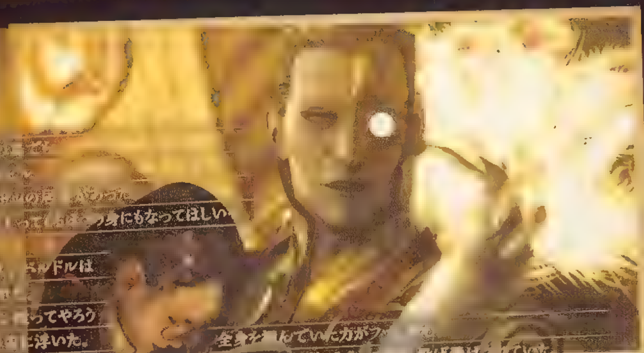
VERSE総数

Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax 1

コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス		
×0	×0	×0 Normal	×0 Hard	×0 ∞Climax

重要入手アイテム



Luka's note

[illegible]

……身にもなってほしい

……バルドルは……

……ってやろう

……に浮いた。

――あの日の……親父の……ように

全身を……でいた力が……

[illegible]

Luka

-Map-
マップ攻略

16-1 イザヴェルビル外壁



START

1	VE/E	VERSE1	N/H/∞	VERSE1	結界戦闘

対ファーザー バルドル戦　攻略→P151

GOAL

-Verse Data-
バースデータ

◉ VERSEエリアマップ



◉ 出現エネミー

ファーザー バルドル



Very Easy	Easy
Normal	Hard
∞Climax	→ P149

◉ VERSE評価一覧

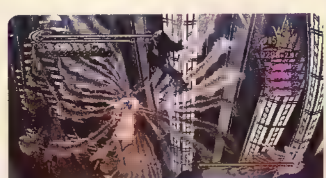
1 《結界戦闘》 16-1 →P279
イザヴェルビル外壁

Very Easy / Easy	VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax	VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy Easy	Combo	1250	800	650	500	ファーザー バルドル×1
	Time	5:10	6:54	8:37	10:20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	1860	1104	852	600	
	Time	8:20	11:07	13:54	16:40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	8:30	11:20	14:10	17:00	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	1250	800	650	500	
	Time	11:20	15:07	18:54	22:40	
	Damage	0	2000	4000	6000	

Platinum　プラチナ攻略
いざとなったらアクセサリーを活用

タイムやコンボの評価条件は易しいが、ノーダメージで勝てるまでには、かなりの練習が必要となるだろう。なるべく簡単にプラチナアワードを獲得したいなら、強力なアクセサリーに頼るしかない。魔力ゲージを溜めてチャプターを開始し、まずは時の腕輪でウィッチタイム中にコンボポイントを稼ぐ。そのあと、永遠なるマリオネットと悪因悪果の数珠を装備して戦えば、ダメージを最小限に抑えられる。



邪道にも思える戦法だが、早くジャンヌを使用キャラクターにしたいときにはオススメ。さらなる修練を重ねたあとで、真剣勝負に挑もう。

Now that's more like it.
その意気だ！
—Luka

EPILOGUE 鎮魂歌

Requiem

戦いには勝利したベヨネッタだが、バルドルの策略によって女神像に取り込まれてしまう。ジュベレウス復活が間近に迫るなか、もうひとりの魔女が立ち上がる。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

VERSE総数

Very Easy / Easy **9**　Normal / Hard / ∞Climax **10**

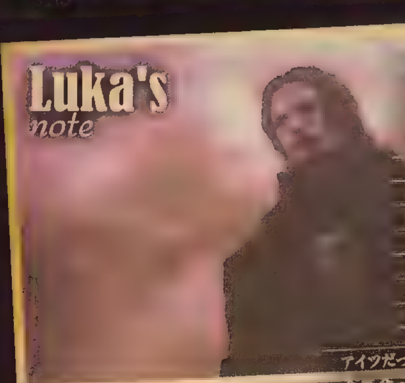
コレクション

アントニオの手記	魔女の棺	魔女カラス Normal	魔女カラス Hard	魔女カラス ∞Climax
×0	×0	×0	×0	×0

重要入手アイテム

ウィッチハートのかけら　E-2 アルフヘイム

Luka's note



[illegible]宇宙へと上っていく悪趣味なロケット
[illegible]はただ立ち尽くして見上げていた。
[illegible]ベヨネッタは、俺の手の[illegible]かないところにまで飛
んで行っちまったらしい。

――ああ、[illegible]から落ちたあと、[illegible]て助かった
のかって？
そいつはご想像にお任せしたいが、ひとつだけ言え
る"真実"がある。天使に連れられて天国[illegible]なんて
美しい最後を迎えられるほど、こちとら人間ができ
ちゃいねえってことだ。

アイツだってそうさ。これくらいでくたばるワケがねえ。
今度会ったら――そのときこそ
あの濡れた[illegible]をカメラに収めてやるぜ！

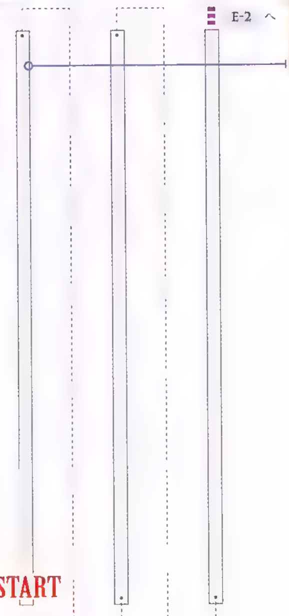
Luka

Welcome back, little one.
お目覚め？
—Bayonetta—

-Area map guide-
エリアマップガイド

E-1 ⇒ P282

女神像ロケット

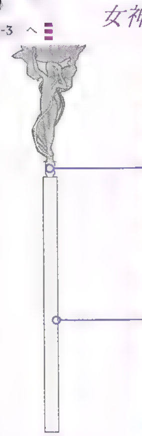




〈破壊物〉なし

E-2 ⇒ P283

女神像本体



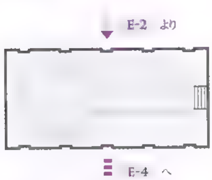




〈破壊物〉なし

E-3 ⇒ P284

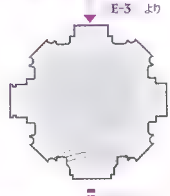
魔女の修練場



〈破壊物〉ツボ　壁面

E-4 ⇒ P284

魔女の鍛錬房跡



〈破壊物〉なし

E-5 ⇒ P284

墓地



〈破壊物〉墓石

Let's go. Stay next to me, little one.
行くわよ 離れないで
—Bayonetta—

E-1 女神像ロケット



System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

START

1 VE/E VERSE1 N/H/∞ VERSE1 フリー戦闘
バイクに乗ったジャンヌを操作し、ベヨネッタのもとへ向かう

2 VE/E VERSE2 N/H/∞ VERSE2 フリー戦闘
ロケットの2段目に移り、さらにバイクで前進する

A ボタンアクションでジャンプをくり返し、ロケット3段目へ移動 Ⓐ×4 ⊗×4

3 VE/E VERSE3 N/H/∞ VERSE3 フリー戦闘
バイクに乗って敵を銃撃

B ボタンアクションでバイクを乗り捨て、ロケットの支柱へ移動 ⬆+Ⓐ→Ⓐ×7 ⬆+⊗→⊗×7

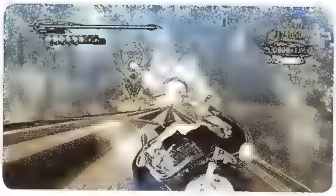
4 VE/E VERSE4 N/H/∞ VERSE4 フリー戦闘
天使の攻撃や隕石をかわしつつ、崩れる足場を走り抜ける

5 へ

POINT ①

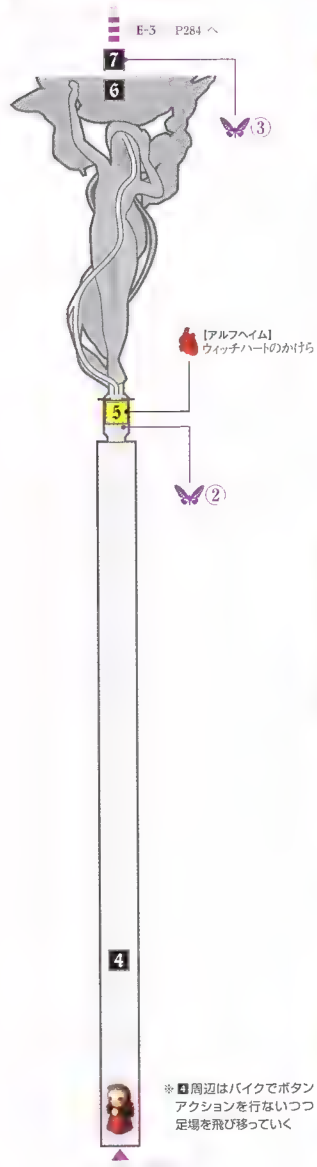
アンブラNo.1の魔女、ジャンヌ参上！

チャプター前半は、バイクに乗ったジャンヌを操作することになる。操作方法は、チャプター8のバイクパートと同様。コンボポイントを気にしないなら、回避アクションをくり返しながら走り続けるだけでVERSEをクリアできる。ただし、ロケットからロケットへ飛び移るときにボタンアクションが発生するので、いつでも反応できるように準備しておこう。



Rise my child! Rise to realize your true potential!
愛する娘よ 目覚めの時は来た
—Balder—

E-2 女神像本体



4 より

No.	VE/E	N/H/∞	内容
5	—	VERSE5	アルフヘイム 女神像の肩に到着後、足元へ戻るとアルフヘイムが出現
6	VERSE5	VERSE6	結界戦闘 対ジュベレウス戦 攻略→P154
7	VERSE6	VERSE7	結界戦闘 ジュベレウスの残骸を破壊する

P284 8 へ

POINT ②

アルフヘイムを見逃さないように

VERSE5のアルフヘイムは、女神像の肩まで移動したあとに出現。写真の位置より上へ進むと、対ジュベレウス戦に突入するので要注意だ。アルフヘイム内でもジャンヌを操作するが、装備品やテクニックなどは、ベヨネッタと同じものを引き継いでいる。



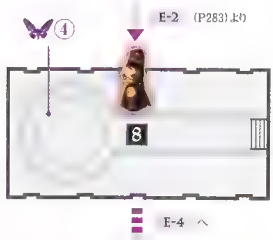
POINT ③

女神像を跡形もなく打ち砕け！

ジュベレウスとの決戦後の後始末として、女神像の残骸を完全に破壊することに。ベヨネッタはアンブラン・クライマックス状態になっているので、銃撃よりもパンチやキックで攻撃していくといい。



E-3 魔女の修練場



E-4 魔女の鍛錬房跡



E-5 墓地



P283 7 より

8	VE/E	VERSE7	N/H/∞	VERSE8	結界戦闘
	スタッフロール中、修練場でジャンヌと戦う				
9	VE/E	VERSE8	N/H/∞	VERSE9	結界戦闘
	スタッフロール中、鍛錬房跡で天使たちと戦う				
10	VE/E	VERSE9	N/H/∞	VERSE10	結界戦闘
	スタッフロール中、墓場でジャンヌと共闘				

GOAL

POINT ④

スタッフロール中にも戦闘がある

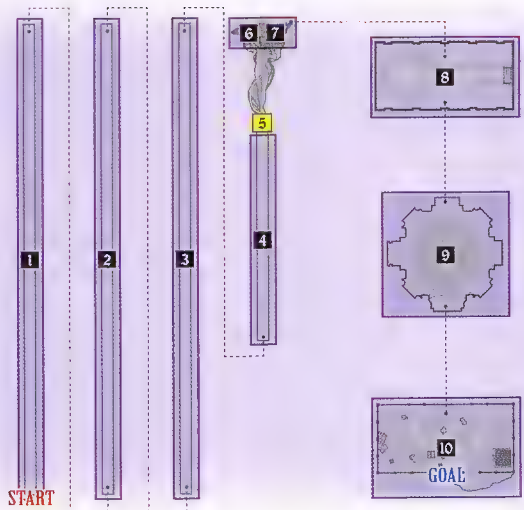
ジュベレウスを倒し、スタッフロールが流れ始めても、まだゲームは終わりではない。このあとにも、3回の戦闘が待っているのだ。これらのVERSEは、エンディングを彩る演出のようなもので、戦闘の難易度はそれほど高くない。万が一体力が尽きた場合も、スタッフロールは継続するので安心して戦おう。なお、エピローグの最後に登場するベヨネッタとエンジェルスレイヤー(→P289)に出てくる敵のベヨネッタは、どちらも頭にローズマリーをつけている。ぜひ注目してみよう。



-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ 出現エネミー

エネミー	難易度	ページ
アフィニティ(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(モーニングスター)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アフィニティ(トランペット)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P110
アプラウド(杖)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
アプラウド(弓)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P112
ビラブド(通常)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P114
エンチャント	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P119
ハーモニー	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P126
インスパイアド(通常)	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P127
ジョイ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P130
キンシップ	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P132
ジャンヌ1	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P133
ジュベレウス	Very Easy / Easy / Normal / Hard / ∞Climax	→ P152
デコレイションズ	Very Easy / Easy / Normal	→ P118
アーダー(通常)	Normal	→ P113
フェアネス	Normal / Hard	→ P120
フィアレス	Normal / ∞Climax	→ P120
グレイス	Hard	→ P124
グローリー	Hard	→ P124
ディア	∞Climax	→ P118
ビラブド(巨大)	∞Climax	→ P114
グラシアス	∞Climax	→ P124
グロリアス	∞Climax	→ P124

OK, Daddy. I'm coming...And I'll bring Mummy with me.
うん 分かった マミーも連れてくね！
—Cereza—

◉ VERSE評価一覧

1 〈フリー戦闘〉 E-1 →P282 女神像ロケット

Very Easy / Easy: VERSE1
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE1

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			ハーモニー×5 キンシップ×1
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	260	224	212	200	
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：50	1：07	1：24	1：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

2 〈フリー戦闘〉 E-1 →P282 女神像ロケット

Very Easy / Easy: VERSE2
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE2

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(トランペット)×36 ビラブド(通常)×4 ジョイ×24
	Time	1：10	1：34	1：57	2：20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			アフィニティ(トランペット)×48 ビラブド(通常)×4 ジョイ×24
	Time	1：10	1：34	1：57	2：20	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

3 〈フリー戦闘〉 E-1 →P282 女神像ロケット

Very Easy / Easy: VERSE3
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE3

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			エンチャント×24 インスパイアド(通常)×3
	Time	1：10	1：34	1：57	2：20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			エンチャント×32 インスパイアド(通常)×3
	Time	1：00	1：20	1：40	2：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1：10	1：34	1：57	2：20	
	Damage	0	1500	3000	4500	

4 〈フリー戦闘〉 E-2 →P283 女神像本体

Very Easy / Easy: VERSE4
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE4

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			デコレイションズ×12
	Time	1：10	1：34	1：57	2：20	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	260	224	212	200	デコレイションズ×16
	Time	1：20	1：47	2：14	2：40	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			ディア×4
	Time	1：30	2：00	2：30	3：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	1：30	2：00	2：30	3：00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Mummy's here! Mummy's here!
マミーが来たよ！
--Cereza--

5 〈アルフヘイム〉 F-2 →P283 女神像本体

条件：ウィケッドウィーブで殺せ

制限時間：N 04：20'00 H 05：00'00 ∞ 08：40'00

Very Easy / Easy：—
Normal / Hard / ∞Climax：VERSE5

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	—	—	—	—	—
	Time	—	—	—	—	
	Damage	—	—	—	—	
Normal	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×10 アプラウド(杖、弓)×2　アーダー(通常)×1 フェアネス×1　フィアレス×1
	Time	3：30	3：41	3：51	4：02	
	Damage	0	400	800	1200	
Hard	Combo	1250	800	650	500	アフィニティ(杖、モーニングスター)×3 アプラウド(杖)×2　フェアネス×1 グレイス×1　グローリー×1　ジョイ×3
	Time	4：30	4：50	5：11	5：32	
	Damage	0	400	800	1200	
∞Climax	Combo	480	372	336	300	ビラブド(巨大)×1　フィアレス×1 グラシアス×1　グロリアス×1 ジョイ×2
	Time	7：50	8：26	9：02	9：38	
	Damage	0	400	800	1200	

6 〈結界戦闘〉 E-2 →P283 女神像本体

Very Easy / Easy：VERSE5
Normal / Hard / ∞Climax：VERSE6

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	8360	4004	2552	1100	ジュベレウス×1
	Time	10：50	14：27	18：04	21：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Normal	Combo	83750	35000	18750	2500	
	Time	13：20	17：47	22：14	26：40	
	Damage	0	1000	2000	3000	
Hard	Combo	74400	31200	16800	2400	
	Time	15：40	20：54	26：07	31：20	
	Damage	0	2000	4000	6000	
∞Climax	Combo	13129	6032	3666	1300	
	Time	16：30	22：00	27：30	33：00	
	Damage	0	2000	4000	6000	

7 〈結界戦闘〉 E-2 →P284 女神像本体

Very Easy / Easy：VERSE6
Normal / Hard / ∞Climax：VERSE7

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	8360	4004	2552	1100	ジュベレウスの残骸×1
	Time	1：10	1：15	1：20	1：25	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	13129	6032	3666	1300	
	Time	1：10	1：15	1：20	1：25	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	83750	35000	18750	2500	
	Time	0：50	0：52	0：54	0：56	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	19500	8700	5100	1500	
	Time	0：46	0：48	0：50	0：52	
	Damage	0	1500	3000	4500	

8 〈結界戦闘〉 E-3 →P284 魔女の修練場(スタッフロール中)

Very Easy / Easy：VERSE7
Normal / Hard / ∞Climax：VERSE8

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			ジャンヌ1×1
	Time	0：30	0：40	0：50	1：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：30	0：40	0：50	1：00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	30	29 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：30	0：40	0：50	1：00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	110	109 以下はすべてゴールドとなる			
	Time	0：30	0：40	0：50	1：00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

So, you are the last of the Lumen Sages.
あんたが賢者の生き残りね
—Bayonetta—

9 《結界戦闘》E-4 →P284 魔女の鍛錬房跡（スタッフロール中）

Very Easy / Easy: VERSE8
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE9

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	260	224	212	200	アフィニティ（杖）×3 アプラウド（杖）×1
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	260	224	212	200	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

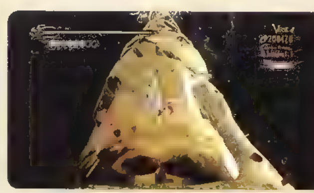
10 《結界戦闘》E-5 →P284 墓地（スタッフロール中）

Very Easy / Easy: VERSE9
Normal / Hard / ∞Climax: VERSE10

難易度	評価要素	PLATINUM	GOLD	SILVER	BRONZE	出現エネミー
Very Easy / Easy	Combo	260	224	212	200	アフィニティ（杖、モーニングスター）×2 アプラウド（杖、弓）×2 ビラブド（通常）×1
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Normal	Combo	1250	800	650	500	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	500	1000	1500	
Hard	Combo	6500	3200	2100	1000	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1000	2000	3000	
∞Climax	Combo	3680	1952	1376	800	
	Time	0:30	0:40	0:50	1:00	
	Damage	0	1500	3000	4500	

Platinum プラチナ攻略
あらかじめ装備を変更しておくこと

ジャンヌを操作するバイクパートでは、コンボ、タイムのどちらも比較的条件が易しくなっており、ピュアプラチナのメダルも獲得しやすい。ただし、アルフヘイム以外では、ジャンヌの装備を変更できない点に注意が必要。コンボポイントを稼ぎたいなら、絶望の眼差しを装備してからチャプターを開始しよう。また、高評価のアワードを狙うときは、スタッフロール中の戦闘も気を抜かずに戦うように。



事前にベヨネッタに絶望の眼差しを装備させておけば、ジャンヌを操作しているときでも、しっかり敵を怒らせる効果が発揮される。

Platinum プラチナ攻略
難易度Hardの女神像破壊はかなりの鬼門

女神像を破壊する場面では、難易度Hardのみコンボ評価の条件がかなり厳しくなっている。ほかの難易度に比べてコンボポイントが稼ぎやすいというわけでもなく、プラチナ評価の獲得はかなり難しい。ドゥルガー（雷）を腕に装備し、パンチ連打で女神像の各部を破壊していくと、比較的コンボポイントを増やしやすい。つぎの部位へ接近していくときは、スティレットや銃撃でコンボを継続させよう。



ジャンヌに攻撃機会を奪われないよう、各部位を急いで破壊していけば、なんとかピュアプラチナのメダルを獲得することができる。

Angel slayer
エンジェルスレイヤー

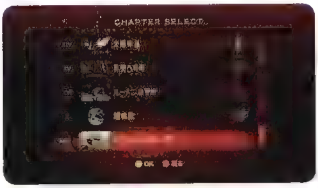
このチャプターは、すべてのアルフヘイムを制覇した者だけが挑戦できる隠しステージ。連戦に次ぐ連戦という特殊なチャプターで、頼れるのは己のテクニックのみ。天使退治の腕を磨き、全51階の制覇を目指そう。

エンジェルスレイヤーのルール

エンジェルスレイヤーの戦闘は、アルフヘイムと同じ戦場で行なわれる。出現する敵をすべて倒すと、つぎのフロアへワープする入り口が出現し、これをくり返して51階までの敵を全滅させればクリアだ。アルフヘイムのようなルールや制限はないが、難易度が自動的に変化していくという特徴がある。下表にあるとおり、階層ごとに難易度が決まっており、終盤は最高難易度の∞Climaxルールが適用される。さらに、アイテムは一切使用できず、ブルーウィッチハートやゴールドムーンパールも効果を失う。コンティニューも不可能で、体力が尽きた場合は1階からやり直しだ。その身ひとつで戦い抜けるだけの実力がなければ、完全制覇はなし得ないのである。

●階層と難易度の変化

階層	難易度
1～10階	Normal固定
11～30階	Hard固定（受けるダメージ2倍）
31～51階	∞Climax固定（受けるダメージ3倍、ウィッチタイム発動不可）



アルフヘイム全制覇後、任意のチャプターをひとつクリアするのが出現条件。条件を満たせば、チャプターセレクトの最下段に追加される。



絶頂の腕飾りと、永遠なるマリオネットも効果を発揮しない。武器には制限がないので、できればバジリオンズを用意して戦いに臨みたい。

51階制覇を目指せ！

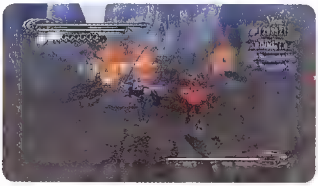
51階をクリアすると、次回ニューゲーム時に、主人公としてキング・オブ・リトルデビルズ・ゼロを選択できるようになる。最後まで戦い抜くためには、体力の回復は欠かせない。トーチャーアタックで敵を倒すと、回復アイテムを落とすので、これを利用して体力をキープしよう。また、敵を挑発することで体力を回復するアクセサリー、ディネタの星も役に立つ。弱い敵を1体残して何度も挑発すれば、たっぷり回復してからつぎの戦闘へと進むことができる。



強い敵が相手でも、動きを見切れば挑発する余裕はある。挑発本来の効果である魔力ゲージの補充もでき、つぎのフロアの攻略も楽になる。

VERSE 1　1～10階　難易度 Normal

エンジェルスレイヤーは、基本的に10階でひとつのVERSEが構成されている。最初のVERSEは、アフィニティやデコレイションズなどの下級天使が多く登場。難易度もNormalであり、まだまだ小手調べの段階だ。すべてのアルフヘイムをクリアした腕があれば、ここは難なく突破できるだろう。エンジェルスレイヤーでは、本編では見られなかった敵の組み合わせも見所のひとつ。キンシップの周りをデコレイションズが飛んでいるといった、目新しい光景にも注目しながらプレイを進めていくといい。



エンチャントの突進を回避してウィッチタイムを発動し、すかさずジャンヌを攻撃。このような戦法もエンジェルスレイヤーならではだ。

[出現エネミー]	
1階	ディアX2　デコレイションズ×8 ディア&デコレイションズ×1
2階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×10 アプラウド(杖)×3
3階	ディア×3／デコレイションズ×20 キンシップ×2
4階	アフィニティ(杖、トランペット)×10 アフィニティ(スーザフォン)×2／アプラウド(弓)×2
5階	ディア×2／デコレイションズ×10 ハーモニー×3
6階	アフィニティ(杖、モーニングスター)×11 ビラブド×2
7階	グレイス×1 グローリー×2
8階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×11 ジョイ×3
9階	フェアネス×2 フィアレス×1
10階	エンチャント×3 ジャンヌ1×1

VERSE 2　11～20階　難易度 Hard

難易度がHardになって、受けるダメージが一気に跳ね上がる。それでも、ウィッチタイムは発動できるため、ある程度余裕を持って戦うことができる。多くの階層にアフィニティが登場するので、ディネタの星で回復しやすいという点もありがたい。インスパイアドやハーモニーといった、空中から襲ってくる敵に対しては、バジリオンズのレーザーを使うと効果的にダメージを与えられる。20階にはふたりのジャンヌが登場するので、直前の19階から天使の武器を持ち込み、まとめて大ダメージを与えたい。



空中で連続攻撃をしていると、どうしても回避がおろそかになる。地上からの攻撃でダメージを与えられるなら、それに越したことはない。

[出現エネミー]	
11階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×12 アフィニティ(スーザフォン)×2／ディア×2 デコレイションズ×5／ディア&デコレイションズ×2
12階	エンチャント×11
13階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×12 ハーモニー×6
14階	インスパイアド×3
15階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×10 アフィニティ(スーザフォン)×3／アプラウド(杖、弓)×2
16階	グレイス×3 グローリー×2
17階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×8 ビラブド(巨大)×1
18階	アフィニティ(トランペット)×7 アーダー×3
19階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×4 グロリアス×1
20階	ジャンヌ2×2

VERSE 3　21～30階

難易度 **Hard**

ここからはアフィニティの出現数が少なくなり、強敵との連戦に耐えなければならない。アーダーやフェアネスといった危険な敵を相手に、ディネタの星を使う必要も出てくるはずだ。ウィッチタイム中に1回だけ挑発するなど、無理せず地道に回復していこう。23階のブレイブスは、ゆっくり戦っていると合体されて危険を招く。ここでもバジリオンズのレーザーが有効で、正面からでもブレイブスの背中にある弱点を狙い撃てる。ウィッチタイムを狙って攻撃していけば、一度も合体させずに勝てるだろう。



合体を許してしまった場合は、大きなブレイブスが小さなブレイブスを全滅させるまで、うまく誘導しながら逃げ回るという作戦もある。

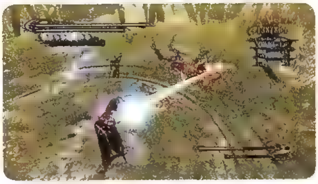
[出現エネミー]

21階	アフィニティ(炎)×10 アーダー(炎)×2
22階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×9 フェアネス×1／フィアレス×1
23階	ブレイブス×9
24階	アーダー×5
25階	フェアネス×3 フィアレス×2
26階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×8 ブレイブス×3
27階	ジョイ×3
28階	グローリー×1／グラシアス×1 グロリアス×1
29階	ゴーレム×1
30階	グラシアス×1／グロリアス×1 ジャンヌ2×1

VERSE 4　31～40階

難易度 **∞Climax**

難易度がついに∞Climaxとなり、回避によるウィッチタイムが発動できなくなる。ここからは、悪因悪果の数珠による反撃ダメージが、大きな戦力となってくれるだろう。地上で向き合うこと自体が危険なグレイス&グローリーに対しては、空中からバジリオンズのレーザーで射抜き、近付くことなく倒したい。39階では、フィアレスとフェアネスが3体同時出現する場面がある。まとめて相手にするのは骨が折れるので、出現直後にトーチャーアタックを連発し、少なくとも1体を倒しておけば戦いやすくなる。



グレイス&グローリーの手が届かない高さから攻撃を仕掛ける。空中コンボの要領で、着地することなく何発ものレーザーを浴びせよう。

[出現エネミー]

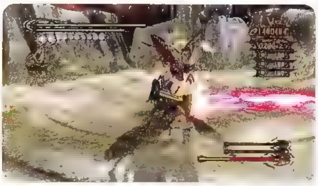
31階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×10 アプラウド(杖)×2
32階	ディア×2　デコレイションズ×6 ディア&デコレイションズ×2　ハーモニー×7
33階	エンチャント×15
34階	アフィニティ(杖、モーニングスター、トランペット)×12 アプラウド(弓)×3
35階	ビラブド×2 ビラブド(巨大)×1
36階	グレイス×2 グローリー×2
37階	アフィニティ(炎)×10 アーダー(炎)×2
38階	アプラウド(杖、弓)×4 ブレイブス×3
39階	フェアネス×1 フィアレス×3
40階	ジョイ×2 ジャンヌ4×1

You are truly beyond salvation, Sage.
あんた 救いようのない男ね
—Bayonetta—

VERSE 5　41～51階

難易度　∞Climax

いよいよ最後のVERSE。41階～49階までは、目新しい敵は出現しないものの、難敵ばかりの構成となっている。ジョイが3体出現する47階が曲者で、油断していると一気に体力を奪われてしまう。トーチャーアタックを使えば、ジョイの体力を8割ほど減らせるので、そのあと悪因悪果の数珠でトドメを刺そう。また、最後に待ち受けるジャンヌ戦やベヨネッタ戦に向けて、戦力を温存することも考えなければならない。48階のアフィニティは最大限に利用して、体力と魔力ゲージを蓄えておくように。



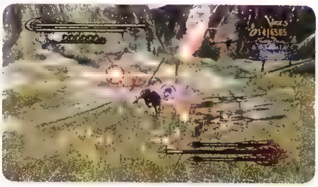
43階に登場するアフィニティから、スーザフォンを奪っておきたい。これを使って、44階のグローリーとフィアレスに先制攻撃をしよう。

［出現エネミー］

41階	アプラウド(杖、弓)×4 アーダー×3
42階	ゴーレム×1
43階	アフィニティ(トランペット)×5 アフィニティ(スーザフォン)×2／アーダー×3
44階	フィアレス×1 グローリー×2
45階	ブレイブス×7
46階	アーダー(炎)×2 フェアネス×1
47階	ジョイ×3
48階	アフィニティ(炎)×5 アーダー(炎)×3
49階	グラシアス×1 グロリアス×2
50階	ジャンヌ4×3
51階	ベヨネッタ(with ローズマリー)×1

［50階］　VS ジャンヌ4×3

ジャンヌが3人同時に襲ってくるという凶悪なフロア。正面からコンボで攻撃しようとしても、あっさり返り討ちにあってしまう。ジャンヌがひとりになるまでは、悪因悪果の数珠の反撃ダメージのみで戦ってもいいだろう。3人の波状攻撃は非常に激しいが、そのぶん適当なタイミングでボタンを押しても、反撃が成功しやすいといえる。あえて3人の中央へ踏み込み、そこで回避アクションを連発してみよう。



ジャンヌたちの中央に踏み込むと、視界外からの攻撃も受けにくくなる。3人まとめてダメージを与える場面も多く、短時間で勝利できる。

［51階］　VS ベヨネッタ(with ローズマリー)

エンジェルスレイヤー最後の敵は、ベヨネッタ。本編に登場する偽ベヨネッタよりもはるかに攻撃が多彩になり、百烈キックやウィケッドウィーブも使用してくる。ジャンヌと同じように、悪因悪果の数珠による反撃を狙ったり、キルゴア中佐で狙撃するなどしてダメージを与えていこう。ベヨネッタは、こちらの視界の外にいるときは歩いて近付いてくる性質があり、それを利用すれば回復の時間を稼げる。



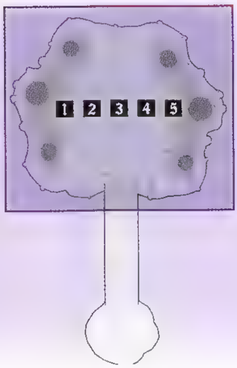
ビーストウィズインでベヨネッタから離れつつこの位置へ。ディネタの星を装備して挑発し、画面下に蝶の陰が見えたらすぐ避難しよう。

Ahh... Salvation. Such a curious word.
救い…　奇異なるかな
—Balder—

-Verse Data-

バースデータ

◉ VERSE エリアマップ



◉ VERSE 評価一覧

VERSE	難易度	評価要素	○PLATINUM	●GOLD	○SILVER	●BRONZE	出現エネミー
1	Normal	Combo	383460	155904	80052	4200	
		Time	23：20	24：30	25：40	26：50	P290参照
		Damage	0	1000	2000	3000	
2	Hard	Combo	501860	203504	104052	4600	
		Time	28：20	29：45	31：30	32：35	P290参照
		Damage	0	2000	4000	6000	
3	Hard	Combo	383460	155904	80052	4200	
		Time	26：10	27：29	28：47	30：06	P291参照
		Damage	0	2000	4000	6000	
4	∞Climax	Combo	188430	77352	40326	3300	
		Time	28：30	29：56	31：21	32：47	P291参照
		Damage	0	2000	4000	6000	
5	∞Climax	Combo	74400	31200	16800	2400	
		Time	48：00	50：24	52：48	55：12	P292参照
		Damage	0	2000	4000	6000	

Platinum クリアだけで満足できないなら……

プラチナ攻略

クリアするだけでも相当な技術が求められるエンジェルスレイヤー。さらにプラチナアワードとなると、想像を絶する難しさだ。ノーダメージの難しさは言うまでもなく、タイムやコンボも非常に困難な条件が設定されている。そこで、コンボを狙う階層を決めておくようにしたい。コンボを狙うのは、アフィニティから杖を奪える階層がベスト。それ以外の場面は、悪因悪果の数珠やバジリオンズを活用し、速攻で敵を倒そう。



コンボを稼ぐときだけ、絶望の眼差しを装備。さらに時の腕輪を使えば、難易度∞Climaxでもウィッチタイムによるボーナス加算を狙える。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets

VS ロダン攻略

無限の者 ファーザーロダン



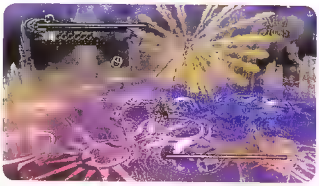
Father Rodin

FATHER RODIN

《体力》	50000
《ヘイロウ》	40000

プラチナチケットでロダンに挑戦

累計獲得ヘイロウが1000万を超えると、ゲイツ オブ ヘルの品揃えにプラチナチケットが追加される。このアイテムを購入すると、店主であるロダンとの戦闘に挑むことができる。ロダンの戦闘では、難易度∞Climaxのルールが適用されるため、受けるダメージが大きく、ウィッチタイムも発動できない。さらにアイテムも使用できないという厳しい戦いだが、勝利すればロダン秘蔵の武器を入手できる。



大量のヘイロウによって、天使としての力を取り戻したロダン。天界と魔界、両方の力を兼ね備えた存在は、まさに最強の敵といっていい。

掴み攻撃による瞬殺に注意が必要

ロダンの戦闘スタイルはバルドルに近く、共通する技も多く使用する。初めのうちは連打に圧倒されるが、攻撃を見慣れれば十分回避できる動きだ。ウィッチタイムが発動しないため、悪因悪果の数珠で反撃を狙うのが基本。距離が離れたときは、キルゴア中佐やバジリオンズで狙撃するといい。なお、ロダンは体力がある程度減ると、強力な掴み攻撃を使うようになるので、接近時には警戒しておくように。

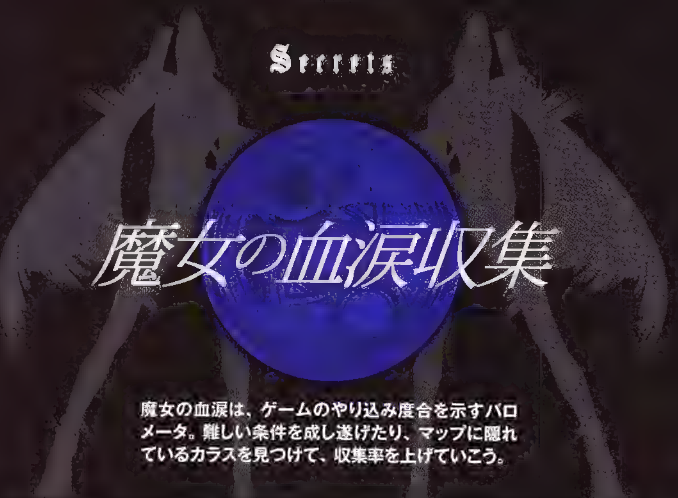


掴み攻撃を受けると、一瞬にして体力を残り1まで減らされる。前兆動作としてロダンの右手が光るので、危険を察知したらすぐに逃げよう。

System
Bullet arts
Enemies
Map
Secrets


Secrets
シークレット情報編

Secrets



魔女の血涙収集

魔女の血涙は、ゲームのやり込み度合を示すパロメータ。難しい条件を成し遂げたり、マップに隠れているカラスを見つけて、収集率を上げていこう。

実績とトロフィーを獲得せよ！

ゲーム中に特定の条件を満たすと、それに応じた魔女の血涙を獲得できる。これは、Xbox360では実績、PS3ではトロフィーと呼ばれるもの。魔女の血涙は、魔女カラスを捕まえたときも手に入る。魔女カラスは難易度Normalから∞Climaxに51匹潜んでおり、魔女の血涙は合計で101個となる。すべて集めると、攻撃がつねにウィケッドウィーブになる最強アクセサリー、絶頂の腕飾りがショップに追加される。

◎実績/トロフィー獲得条件一覧

No.	タイトル	獲得条件	獲得ポイント/グレード XBOX360	PS3
1	魔導術入門	序章をクリアする	10	ブロンズ
2	炎をもたらす者・勇気	フォルティトゥードを倒す(難易度は問わない)	15	ブロンズ
3	嵐を巻き起こす者・節制	テンペランチアを倒す(難易度は問わない)	15	ブロンズ
4	生命実らす者・正義	ユスティジアを倒す(難易度は問わない)	15	ブロンズ
5	海を制する者・知恵	サピエンチアを倒す(難易度は問わない)	15	ブロンズ
6	宇宙を統べる者・父	ファーザー バルドルを倒す(難易度は問わない)	15	ブロンズ
7	魔女見習い	全チャプターをクリア(難易度は問わない)	[illegible]	ブロンズ
8	第一章～第四章 (Normal)	チャプター1、2、3、4をNormalでクリア	20	ブロンズ
9	第五章～第七章(Normal)	チャプター5、6、7をNormalでクリア	20	ブロンズ
10	第八章～第十一章(Normal)	チャプター8、9、10、11をNormalでクリア	20	ブロンズ
11	第十二章～第十三章(Normal)	チャプター12、13をNormalでクリア	20	ブロンズ
12	第十四章～終章(Normal)	チャプター14、15、16、エピローグをNormalでクリア	20	ブロンズ
13	アンブラの魔女	難易度Normalで全チャプターをクリア	20	シルバー
14	新説・第一章～第四章(Hard)	チャプター1、2、3、4をHardでクリア	20	ブロンズ
15	新説・第五章～第七章(Hard)	チャプター5、6、7をHardでクリア	20	ブロンズ
16	新説・第八章～第十一章(Hard)	チャプター8、9、10、11をHardでクリア	20	ブロンズ
17	新説・第十二章～第十三章(Hard)	チャプター12、13をHardでクリア	20	ブロンズ
18	新説・第十四章～終章(Hard)	チャプター14、15、16、エピローグをHardでクリア	20	ブロンズ
19	魔女の長	難易度Hardで全チャプターをクリア	40	シルバー
20	伝説の魔女	難易度∞Climaxで全チャプターをクリア 攻略→P298	100	ゴールド

Luka, Luka, Luka...Your father had problems with my philosophies.
ルカ君 君の父上には手を焼いた
—Balder—

No.	タイトル	獲得条件		獲得実績ポイント/トロフィー XBOX360	PS3
21	私残酷ですわよ	トーチャーアタックを決めろ		5	ブロンズ
22	快感になってきたんじゃない？	トーチャーアタックを50回決めろ		20	ブロンズ
23	触ってごらんなさい	ウィッチタイムを10回成功させろ		10	ブロンズ
24	おあずけよ	ウィッチタイムを連続で10回成功させろ		20	シルバー
25	PLATINUM！	プラチナメダルを10回取れ（同じ戦闘は無効）		20	ブロンズ
26	煉れば煉るほど	アイテム調合を20回行え		10	ブロンズ
27	踏まれてみる？	ジャンプ踏みつけのみで敵を一体倒せ	攻略→P298	10	ブロンズ
28	気安く触るんじゃないの	「マハーカーラの月」を装備して敵の攻撃を10回弾き返せ		5	ブロンズ
29	触ったら痛いわよ	「マハーカーラの月」を装備してカウンター攻撃を10回成功させろ		15	ブロンズ
30	触ったら超痛いわよ	「マハーカーラの月」を装備してカウンター攻撃を連続3回成功させろ	攻略→P298	25	シルバー
31	おいで坊や	挑発され集った敵を5体以上ノーダメージで倒せ（「絶望の眼差し」の使用も可）		30	ブロンズ
32	ウィケッド ウィーブ使い	「ダッヂオフセット」でコンボを繋ぎ、「ウィケッドウィーブ」を繰り出せ		10	ブロンズ
33	ウィケッド ウィーブ マスター	「ダッヂオフセット」でコンボを繋ぎ、「ウィケッドウィーブ」を20回繰り出せ		20	シルバー
34	つまらないものを斬らせないで	「修羅刃」を装備して「居合い」で敵を20体倒せ（「居合い」はPを長押しして発動）		20	ブロンズ
35	天まで昇りましょ	「クルシェドラ」を装備して一度も地上に降りることなく敵を10回引き寄せろ	攻略→P299	20	ブロンズ
36	凍りつくほど魅せてあげる	「オデット」を履いて敵を20体凍らせろ		20	ブロンズ
37	魔導の探求者	技を3つ修得		10	ブロンズ
38	魔導を極めし者	技を全て修得		20	シルバー
39	レコードコレクター	レコードを3種類完成		10	ブロンズ
40	レコードマニア	レコードを7種類完成		20	シルバー
41	トレジャーハンター	魔女の棺を1/2発見		10	ブロンズ
42	トレジャーマニア	魔女の棺を全て発見	攻略→P299	20	シルバー
43	天道の探求者	「アルフヘイム」を全て発見		30	ブロンズ
44	エンジェル メイ クライ	「アルフヘイム」を1/2クリア		20	シルバー
45	エンジェルスレイヤー	「アルフヘイム」を全てクリア		30	ゴールド
46	真実の証人	「アントニオの手記」を全て収集		30	シルバー
47	草むしり	チャプター9で「触手」を一度の落下で全て倒せ	攻略→P299	20	ブロンズ
48	母の愛	霊体戦闘でセレッサを無傷で守り抜け		20	ブロンズ
49	[illegible]王	チャプター14でVerse1とVerse2のプラチナメダルを獲得しろ		20	ブロンズ
50	危機一髪	チャプター2で暴走列車を回避しろ		5	ブロンズ

◉魔女カラス出現場所一覧

難易度 Normal		
番号	出現エリアと掲載ページ	
51	1-2	P167
52	1-3	P168
53	2-2	P174
54	2-5	P177
55	3-1	P184
56	3-6	P189
57	5-1	P198
58	5-4	P201
59	6-1	P210
60	6-3	P212
61	9-1	P228
62	9-3	P229
63	9-5	P231
64	10-2	P239
65	10-3	P240
66	12-1	P250
67	15-1	P268
68	15-3	P270

難易度 Hard		
番号	出現エリアと掲載ページ	
69	1-2	P167
70	1-2	P167
71	2-2	P174
72	2-5	P177
73	3-1	P184
74	3-3	P186
75	5-1	P198
76	5-4	P201
77	6-1 アルフヘイム	P210
78	6-4	P213
79	9-3	P229
80	9-5	P231
81	10-2	P239
82	10-4	P241
83	12-1	P251
84	12-2 アルフヘイム	P251
85	15-2	P269
86	15-4	P271

難易度 ∞Climax		
番号	出現エリアと掲載ページ	
87	1-1	P166
88	1-2	P167
89	2-3	P175
90	2-4	P176
91	3-4	P187
92	3-6	P189
93	5-2	P199
94	5-3 アルフヘイム	P200
95	6-1	P210
96	9-4	P230
97	9-5	P231
98	10-1	P238
99	10-4	P241
100	12-1 アルフヘイム	P250
101	15-3	P270

You are of no use to me; however, I am not without dignity.
君に用はないが ただ捨てるのも品がない
—Balder—

難関実績／トロフィー攻略

実績やトロフィーの中には、普通にプレイしているだけでは獲得できない、非常に厳しい条件のものもある。ここでは、それら難関実績とトロフィーについて解説している。下で紹介しているもの以外では、No.46真実の証人に注意。アントニオの手記をすべて拾うだけでは解除されず、そのあとメニュー画面からアントニオの手記を見ることで、最後の一篇が追加される。また、No.49撃墜王もなかなか難しい。どうしても評価が下がってしまうようなら、難易度をVeryEasyにしてしまうのもひとつの手だ。

No.20 伝説の魔女

難易度∞Climaxで全チャプターをクリアするという、極めて難しい条件のひとつ。評価にこだわらずクリアを目指すなら、ロリポップイエロームーンなどのアイテムを惜しまず使うべき。また、永遠なるマリオネットと悪因悪果の数珠をセットで装備するのもオススメ。永遠なるマリオネットは、Easy以下の難易度でゲームを1周しなければ手に入らないが、その苦労に見合うだけの劇的な効果をもたらしてくれる。



攻撃ボタンを連打するだけで、どこから敵が襲ってきても華麗に回避。悪因悪果の数珠で反撃するため、強敵にも楽にダメージを与えられる。

No.27 踏まれてみる？

ジャンプ中に敵を踏みつける動作のみで、敵を倒すという条件。武器によっては達成が難しいが、キルゴア中佐やバジリオンズがあれば非常に楽になる。これらを足に装備していれば、踏みつけをするたびに真下へ強力な攻撃を撃ち出すため、アフィニティ程度の敵なら簡単に倒せる。装備を入手していない場合は、デコレイションズを相手にし、オニキスローゼスの踏みつけでダメージを与えよう。



ジャンプして踏みつけると同時に、2発の砲弾を射出するキルゴア中佐。難易度がNormalなら、2回ほど踏みつければアフィニティを倒せる。

No.30 触ったら超痛いわよ

マハーカーラの月を装備し、攻撃を受けた瞬間に左スティックを敵方向に倒すと、ウィッチタイム発動と同時に強力な反撃をくり出せる。これを3回連続で出すのが実績とトロフィーの獲得条件だ。途中で通常の弾き返しをすると、連続の回数がリセットされる。入力が遅すぎて被弾した場合も回数がリセットされるので、ダメージを受けないように慎重に行動しよう。少し遅めに左スティックを入力してもいい。



バットウィズインと同じく、攻撃を受けた瞬間がジャストタイミング。動きを見切りやすい相手を見つけて、何度でもトライしてみよう。

I will allow you to die in the same manner as your father.
せめて父親と同じにしてあげよう
—Balder—

No.35 天まで昇りましょ

クルセドラを装備して、空中でⓅボタンを押しっぱなしにすると、敵を引き寄せる攻撃になる。着地することなく、この引き寄せを10回成功させるためには、踏みつけジャンプを併用すればいい。下写真の要領で、引き寄せてジャンプという手順をくり返そう。天井のない屋外エリアのほうが、見通しがよく成功させやすい。また、アルフヘイムの「空中に居続けろ」というルールにも、この方法が有効だ。



クルセドラを装備して、ジャンプ中にパンチボタンを押しっぱなしにする。弱い敵が相手なら、このように敵を目の前へ引き寄せられる。



引き寄せてすぐにジャンプすると、敵を踏みつけて飛び上がる。さらにムチで引き寄せてジャンプするという手順を10回くり返せばいい。

No.42 トレジャーマニア

魔女の棺をすべて発見して開けた、宝探しの達人に与えられる称号。魔女の棺の位置は、マップ攻略ページにすべて記載されている。各チャプターに棺がいくつあるかも確認できるので、収集の際は参考にしてほしい。見落としやすいのは、瓦礫や壁を壊すことで発見できる棺や、死角になるような位置に隠されたもの。チャプター6序盤の泉エリアや、チャプター9の噴水広場での取り忘れに注意しよう。



どこで魔女の棺を取り忘れているのか確認する術はない。マップ攻略ページで棺のある位置を確認し、ひとつひとつ確実に回収していこう。

No.47 草むしり

チャプター9のVERSE8(Easy以下ではVERSE6)で、大量に出現する触手をすべて破壊するのが条件。この触手には球状の弱点があり、そこを攻撃すればダメージを与えられる。もっとも簡単な破壊方法は、勢いよく落下して弱点を踏み抜くというもの。しかし、触手はゆらゆらと動いており、一気に落下すると狙いを外しやすい。触手を壊すたびに銃撃で落下速度を緩め、つぎの弱点に狙いを定めていくといい。



銃撃でゆっくり降下しながら、ベヨネッタの位置を調整。触手の弱点が真下に来るタイミングでボタンを離し、落下の勢いで破壊しよう。



狙いがそれても即座に空中コンボを出せば破壊が間に合うことも。キックは急降下攻撃になりやすいので、コンボに使うのはパンチだけに。

Such a shame that sacrifice had to be made.
犠牲は胸が痛い
—Balder—

神文字と悪魔文字

ゲーム中のさまざまな場所に、不思議な形状の文字が描かれている。この文字を読み解いていくと、さらにベヨネッタの世界を深く知ることができるのだ。

アルファベットに置き換えて読み解く

ベヨネッタの世界では、神文字と悪魔文字という、ふたつの特殊文字が使用されている。神文字はヴィグリッドの公用語であり、市街地の看板や標識などあちこちで目にするだろう。一方の悪魔文字は、魔女であるベヨネッタの周辺でしか見ることはない。どちらの場合もきちんと意味のある単語、もしくは文章になっている。下の対応表をもとにアルファベットに置き換えると、その内容が見えてくるのだ。

◎神文字と悪魔文字のアルファベット対応表

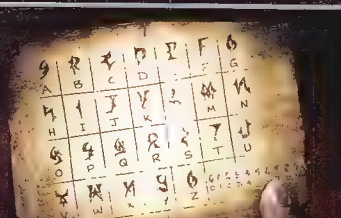
神文字

こちらは円形を基調とした文字。横書きのほか、縦書きになっていることもある。「I」の字は、横一直線ではなく、「E」の字に似た書き方をするケースもあるので読み取る際は要注意。また、ヴィグリッドの「V」の字は、多くの場合左右逆向きに書かれている。



悪魔文字

神文字とは対称的に、鋭い刃物で刻み込んだような形が特徴。トーチャーアタック時に取り出す拷問器具や、シューティングパートの警告メッセージなど、一瞬しか表示されないものが多い。次ページからいくつか写真で紹介しているので、じっくり確認してみよう。



Speaking of tragedy, I suppose you've met Jeanne?
悲劇と言えば ジャンヌだ
—Balder—

実際に文字を読んでみよう！

背景やキャラクターの衣装などを観察してみると、何気ない場所にも文字が刻まれており、それがきちんと意味を持っていることに驚かされる。以下に、神文字と悪魔文字がどのように使われているか、アルファベットに置き換えた文章とともに紹介していく。もちろん、これ以外にも多くのメッセージが隠されているので、気になる文字を発見したら、左ページの対応表と照らし合わせて解読してみよう。

悪魔の魔法陣

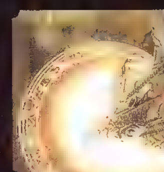
ウィケッドウィーブや魔獣召喚のときにベヨネッタが描く魔法陣は、悪魔文字で縁取られている。直訳すると、「我が力を暗黒より引き出す」といったところ。呪文によって魔界の力を操っているのだろう。




Draw my strength from the darkness

天使の魔法陣

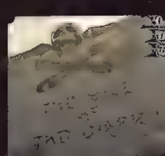
アルフヘイムの入り口や、天使が登場するときに見られる魔法陣の呪文は、天上の神を讃える文となっている。アプラウドやバルドルのガード時にも浮かび上がることから、魔除けの力があると考えられる。

Heavens radiance outshines all

トーチャーアタック

トーチャーアタックの拷問器具には、それぞれの名称が刻まれている。アンブラの万力や拷問の車輪など、そのままのネーミングが多い。興味があるなら、ほかのトーチャーアタックの器具もチェックしてみるといい。



The vise of the umbra



Wheel of torture



Guillotine

ヴィグリッド駅の案内

駅周辺では、多くの神文字による案内を発見できる。標識には市場や寺院のほか、港や湾への行き方が記されているようだ。ちなみに、駅の電光掲示板をよく読んでみると、日本のとある鉄道路線の駅名になっている。



Welcome to VIGRID city



Market 6 Ruins 12......



SINOUJI OOWADA......

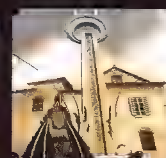
Her tragic end led you directly to me, just as planned.
泣かせる別れは 最高の演出だったよ
—Balder—

ヴィグリッド市街地

ヴィグリッドの市街地は、もっとも多くの神文字が見られるスポット。店先に掲げられたメニューには、西洋風の軽食の名が並ぶ。看板やポスターから、ヴィグリッド市民の暮らしぶりに想いを馳せてみるのも面白い。



Menu Hamegg chips......



LORD of light guide our spirits



Foto service

バルドルの居室と装飾

ルーメンの賢者であるバルドルは、居室や装束にも神文字をあしらっている。外壁に浮かび上がる文章は縦書きで、神による救済を謳う内容。周囲を漂う文字にも、三位一体世界を目指すバルドルの矜持が表われている。



The god revives me from among the dead



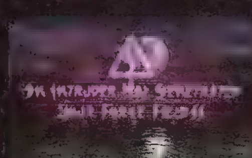
Here is where we become one



RAGNA

ミサイルオペレーション警告文

チャプター14のシューティングパートでは、警告文が悪魔文字で表示される。VERSE1と2で文章が異なるが、どちらも名作シューティングゲームへのオマージュが含まれたもの。ピンと来た人はかなりのゲーム通かも？



An intruder has penetrated your force field!!



A huge angel Temperance is approaching fast!!

その他の神文字・悪魔文字

魔女のたしなみに記された悪魔文字は、そのまま「魔女のたしなみ」を意味する単語。軍用輸送機ヴァルキュリアの円環にはアルファベットが並んでいるが、なぜか「D」だけが抜けており、その意味を考えさせられる。



BAYONETTA



Witch Taste



ABCEFGHIJKLMNOP



ISLA DEL SOL

The time for awakening the Left Eye is soon.
さあ 今こそ目覚めるのだ
—Balder—

ベヨネッタ Q&A

『BAYONETTA（ベヨネッタ）』に秘められた、さまざまな裏設定や隠しネタ。ゲームディレクターの神谷氏に、それらマル秘情報についてお聞きしてみた。まだクリアしていない人は、ネタバレ注意！

✣ RECORDS OF TIME　魔女狩り ✣

Q ベヨネッタとジャンヌが戦っている場所はどこですか？　戦いの細かい状況を知りたいです。

A あの時計塔は、魔女狩りで追い詰められた魔女が立てこもり、激しい戦闘を繰り広げていた寺院です。ゲーム開始時のシーンは、その寺院が攻撃を受けて倒壊し、崖から崩れ落ちる場面です。ベヨネッタとジャンヌは、寺院が倒壊しても尚、戦いを諦めていません。周囲を見ると、他の魔女たちも瓦礫を足場に天使たちと戦っているのが見えるはずです。このシーンの後、生き残ったベヨネッタとジャンヌは魔女の聖地「月光の谷」へと逃げ込み、そこで更に追い詰められ……と展開するわけです。

Q 飛行機内で集団自決している人たちはいったい何者なのですか？

A 彼らはヴィグリッドのラグナ信者たちで、自らの命を捧げることで、天使の降臨を促しています。彼らの行動は、ベヨネッタをおびき出そうとするバルドルの勅命を受けたもので、天使を招いて大きな災害を起こし、ベヨネッタの周辺に騒動をもたらすことが目的でした。恐らくはより大きな惨事、例えば多数の人間が住む居住区への墜落などを狙っていたと思われますが、それは、輸送機に潜伏していたジャンヌによって妨げられ、被害は最小限に抑えられました。バルドルの洗脳によって天使とは別に行動するジャンヌにとって、彼女のやり方に反する要素は全て排除したかったのでしょう。しかしもしかしたら、ジャンヌの中に残っていた僅かな良心が、天使たちの蛮行を止めたのかもしれません。

✣ PROLOGUE　序章 ✣

Q 神谷さんの名前が書かれた墓石に立ち小便という衝撃的な導入ですが、このあたりの演出はどういった意図でなされているのでしょう？

A 墓標でネームクレジットをしたいというアイデアは当初からありました。その墓標にエンツォがオシッコを引っ掛けるというのは、実際のモーションキャプチャーの撮影現場で、僕がアドリブで付け加えてもらったものです。エンツォのバチ当たりなキャラクターを表すのに非常に適した演出ですし、あまりにもバチ当たりなのでそもそも僕しか言い出せなかった事でしょうし（笑）。でもこのシーンを見たスタッフはみんな羨ましがっていました。

Q ベヨネッタが着ていたシスター衣装は、あの街では普通のものなのですか？　それともベヨネッタ独自のアレンジなのでしょうか？

A ベヨネッタは天使を誘き寄せるために、修道女を装って「表立って行えない」厄介な葬儀を引き受けることを生業としていますが、毎度、天使との戦闘で切り刻まれるものなので……適当にあつらえたものかも知れません。大量に発注して、同じものを自宅に何着も持っているかも知れませんね。

Q 今回、『Fly Me to the Moon』を重要なテーマ曲とした意図は？

A かねてより、多くの人が聞き馴染んでいる名曲を自分の作品に使いたいという思いがあり、今回もそのチャンスを探していて、ゲームの世界観に最もマッチした曲を考えた結果、迷うことなくこの『Fly me to the moon』を選びました。『ベヨネッタ』では「月」が大切なキーエレメントの一つです。魔女であるベヨネッタは「月」を力の源として魔力を使い、その光が強まる時には彼女の魔力も高まりますが、月に元来ミステリアスな魅力があるからこそ、こうした設定に説得力をもたらしているともいえます。そんな妖しい魅力の「月」をロマンティックに歌い上げたブレンダ・リーの『Fly me to the moon』は、まさにイメージにピッタリの歌です。すぐにビビッと来て、他の候補は思いつきもしませんでした。

Q 別の空間にいる天使たちが、エンツォを掴むことができるのはなぜでしょう？

A ゲーム中、ベヨネッタ及び天使たちが行動しているのは、天界・魔界・人間界を繋ぐプルガトリオという空間です。ここでは天使や魔女といった特別な力を持つ者は、3世界に存在する者を感知することが出来ます。ベヨネッタが人間界のルカを認識出来るのもそのためです。ただ強い力を持つ魔界や天界の住人たちは、その姿を隠すことも可能で、そのためゲーム中ではヴィグリッドの人間のみが可視の状態になっています。また強い霊力を持つ者であれば、プルガトリオから他世界の住人を認識するだけでなく、肉体的に干渉することも可能です。ベヨネッタがルカに触れたり、天使がルカを殺そうとしたのがそれです。ちなみに便宜上、ゲーム中の背景は人間界の姿で描かれ、ルカの姿も半透明に見えていますが、実際にプルガトリオにいるベヨネッタの目に映る情景がどのようなものかは不明です。もちろん天界、魔界も全く異なる姿をしているでしょう。

Q エンツォの車のナンバーの意味は？

A エンツォの車のナンバーは「ED N EDNA」これは「エド&エドナ」の意味で、エンツォの子供の名前という設定です。

Q 洗脳されているはずのジャンヌが、ベヨネッタと共闘して天使を倒している理由は？

A バルドルより「ベヨネッタを"世界の目"の資格者として覚醒させる」という命を刷り込まれて行動していますが、魔女としての誇りは失っておらず正々堂々としたベヨネッタとの一騎打ちを望んでいるため、邪魔なもの（天使）を排除するのです。ジャンヌはプライドが高いので、洗脳される以前にベヨネッタとの深い絆はあったものの、魔女としての力量がどちらが上なのか、それをはっきりさせたいという強い衝動があったことも、ベヨネッタとの戦闘には働いているのかもしれません。

Q ロダンの店はなかなかお洒落ですが高級店なのですか？　公式サイトでは常連向けのストロベリーサンデーまであるとのことですが……。

A 存在する場所がスラム街なので、いわゆる「高級店」という類のものではないでしょう。しかしロダンは綺麗好きでスタイルにもこだわりを持ち、なにより抜群のセンスを持っているので、落ち着いた大人の雰囲気の店になっているのだと思います。メニューは一般的なアルコール類に加え、ロダンのオリジナルカクテルメニューも豊富にあります。武器を作ることと同様、カクテルを作ることにもロダンの職人気質が表れています。ロダンは「客をもてなす」ことを第一に考えているので、メニューについては色々無理を聞いてくれるはずです。ストロベリーサンデーも、どこかの誰かに「食べたい」と注文を押し付けられ、ロダンとしては守備範囲外ではあったものの、持ち前のクリエイター魂で最高のストロベリーサンデーを作ったのでしょう。
（編集部注：ここでいう"公式サイト"とは、ベヨネッタOFFICIAL WEBSITEのトップからリンクされた最新情報紹介ページ、The Gates of Hellのこと。ロダンをはじめとする登場キャラクターたちの掛け合いが楽しめるようになっており、神谷氏ご本人も登場する）

✣ CHAPTER I　天使の住む街 ✣

Q ヴィグリッドの街には南フランスかイタリアのようなイメージがありますが、イメージ的なモデルとなった街があれば教えてください。

A 特にはありませんが、曲線的なイメージをガウディの建築物から着想を得たり、背景製作班がイタリアへ取材に行って研究を重ねたりはしました。

Q 駅の防犯装置が、プルガトリオにいるベヨネッタに反応したのはなぜですか？

A あの装置はバルドル率いるイザヴェル社によって設置されたものですから、プルガトリオに隠れた者を感知する機能を備えています。侵入を阻むというよりも、感知することが目的です。

✣ CHAPTER II　奇縁の街 ヴィグリッド ✣

Q ジャンヌのバイクのナンバーの意味は？

A ジャンヌの愛車エンジェルスレイヤーのナンバーは「U1 QTJ」。これは彼女が好んで付けている番号だと思われます。意味は「U（アンブラの魔女）1（ナンバーワン）、QTJ（キューティーJ）」です。「キューティーJ」とは、私神谷が勝手に妄想している、ジャンヌを主人公としたスピンオフ作品「キューティーJ」のスーパーヒロインの名前です。ジャンヌは堅そうですが意外にそういう悪乗りが好きで、また「アンブラの魔女ナンバーワン」という言葉に、「闇の左目の役割はベヨネッタに譲るが、純粋に魔女としての力は自分が一番」という、彼女の魔女としてのプライドが滲んでいます（実際、ベヨネッタはノリで戦い、ジャンヌは正攻法で戦うスタイルです）。
（編集部注：実際のゲーム中でも、この『キューティーJ』の姿を見ることは可能。本書P50で紹介した方法でジャンヌを使用したうえで、難易度Normalをクリアすると、つぎの周回でキューティーJのクチュールバレットが販売されるようになる）

Q ルカと出会うイベントで、ベヨネッタの姿が鏡に映っていますが、魔女は人間界以外の世界にいるときでも鏡に映ってしまうのでしょうか？

A プルガトリオにいる者は、まれに鏡に映り込むことがあるようです。ちなみに某悪魔狩人ゲームでは、鏡が魔界への入り口になっていました。鏡には何か妖しい力があるのです。

Q チャプターのゴール地点となる教会で、いきなりフォルティトゥードが襲ってきた理由は？

A "襲ってきた"というよりも、現世に顕現した場所に、たまたまベヨネッタが居合わせたといったところです。バルドルの召喚により、天界から続々四元徳の神々が現世へとやってきます。その一人目がフォルティトゥードであり、あの場所だったのです。フォルティトゥード以外のボスも、登場シーンは全て現世への顕現の場面です。2番目のテンパランチアは魔女の塔と賢者の塔の架け橋の場所、3番目のユスティジアは空港（神域で触手のみ見えるのは、まだ現世に顕現していない時のもの）、4番目のサピエンチアも空港（ヴァルキュリア発進前、セレッサの背後で突然大爆発を起こす現象がそれ）です。

✣ CHAPTER III　燃える大地 ✣

Q 街が溶岩に呑まれたのは、フォルティトゥードの仕業ですか？　なぜそんな暴挙に出たのでしょう？

A あの程度はフォルティトゥードにとって暴挙にも足らないことでしょう。現世への顕現の余波のようなものかも知れません。

Q 地下洞窟から行けるパラディソ・光の楽園に、魔女と賢者の像があるのはなぜ？

A あそこは天界に属する場所ですが、まだ魔女と賢者の均衡が保たれていた時代に、この場所を訪れた賢者が作ったものの名残でしょう。実際、ここでは魔女の像が破壊されずに残っています。

✣ CHAPTER IV　四元徳「勇気」 ✣

Q コロシアム到着時にフォルティトゥードが会話していた相手は誰ですか？

A バルドルの思念と会話をしていました。内容は"これからコロシアムを訪れる魔女を葬れ"というようなものでしょう。ちなみに四元徳にとっての主はジュベレウスであり、バルドルはただの賢者という程度の認識です。

Q フォルティトゥードをはじめとする四元徳はエノク語を話しているようですが、このような特殊な言語をどうやってシナリオに取り入れられたのですか？

A ウチのローカライズスタッフのJPが頑張りました。エノク語を使いたいと言い出したのも彼です。（編集部注：エノク語とは、16世紀の魔術師ジョン・ディーと霊視者エドワード・ケリーが、天使と交信して学んだとされる天使の言語のこと。またJP氏については、ベヨネッタ公式ブログを参照）

✣ CHAPTER V　失われた聖地 ✣

Q 修練場の入り口を調べると「奥から覚えのある気配が……」と表示されますが、この気配とは？

A この気配とは、この場所に慣れ親しんだ記憶、ということもありますが、恐らくベヨネッタの母をはじめ、争いで命を落とした多くの同胞たちがその奥に埋葬されているからかも知れません。結界は、魔女の最後の聖地を守るために、唯一生き延びたジャンヌが施したものでしょう。

To truly see, your eyes must be open to both light and dark.
真実を見るには 光と闇の目が要るのだ
—Balder—

Q 無粋な質問かもしれませんが、一般人のはずのルカは、一体どうやって溶岩に呑まれた街を脱出し、賢者と魔女の谷まで到達できたのでしょうか？

A ルカはああ見えて抜け目ない男です。また機動力も、一般人より遥かに高いのです。

Q ルカが泣かせてしまうという女性の正体は？

A あれはルカが飼っているペットの名前です。ちなみに「アミー」は犬で、「クレア」「トリッシュ」「シルヴィア」はネコです。ルカの家は相当賑やかでしょうね。ルカのセリフからも、アミーには特に手を焼いている様子が伺えます。

Q ヨルムンガンドの杖は、どのような目的で建てられた施設なのでしょう？

A ヨルムンガンドの杖は、あくまで巨大な魔女像の一部です。その巨大魔女像および対岸の賢者像は聖地のシンボルで、何らかの祭儀を行う際に使われるものです。両者の聖地を繋ぐ架け橋として建造されているこの像の頂上では、年に一度、両者が会議を執り行っていたようです。

✣ CHAPTER VI　天国門 ✣

Q セレッサはどうやってあそこまでたどり着けたのでしょうか？　もしかして天使がバルドルの命でひそかに守っていた、とか？

A バルドルの目的は、セレッサの目に成長した自分自身の戦いの道程を焼き付け、“世界の目”の覚醒を促すことでした。よって、セレッサの行動は天使たちによって（それとなく）コントロールされていたのでしょう。天使たちがセレッサを襲っているのは、ある意味、バルドルによる“演出”とも言えます。しかし、真に迫り来る危機を乗り越えることも“世界の目”の所有者に求められる使命なので、ただの見せ掛けというものでもなかったでしょう。

Q 本作屈指の名シーン、偽ベヨネッタとのセクシー対決。どうしてあのような展開になってしまったのでしょうか？

A あの場面でのベヨネッタと偽ベヨネッタの心理は……まず、キメポーズを決めた偽ベヨに対して、ベヨがカチンと来たのでしょう。ここは「自分以外の女は敵」という、男には無い女性ならではの心理が働いていると思います。そして「自分の方が、自分の方が」と競り合ううちにエスカレートして行ったと。最終的にはベヨネッタの気の強さが勝って、負けた偽ベヨが飛び掛っていくことになります。ちなみにあのシーンは現場のノリで突然生まれました。説明を求められると困ってしまうようなナンセンスな演出が僕は大好きなので（例：『大神』の筆神登場シーン）、「偽ベヨが正体を現す」としか決まっていなかったあのシーンを作り始める段階になって急に思いつき、スタッフにお願いしました。

✣ CHAPTER VII　四元徳「節制」 ✣

Q テンパランチア戦の前後で、ベヨネッタに乗られたり投げられたりしているフィアレスがいますが、最後にベヨネッタが投げた路面電車にプチッとつぶされてしまいます。何となく生きていてほしい気もするのですが、やはりあれでお陀仏でしょうか？

A う〜ん…どうでしょう。ベヨネッタはいたぶるのが好きですから、本気で襲い掛かってきていないフィアレスを無碍に殺すことはないかも知れません。天使としての尊厳を踏みにじられたフィアレスは、二度とベヨネッタとは戦うまい……と天界に帰っていったかも知れませんね。

✣ CHAPTER VIII　ルート666 ✣

Q ベヨネッタが乗るバイクのナンバーの意味は？

A ベヨが乗るバイクのナンバーは「VI6 RID」これは「VIGRID」を表したもので、ヴィグリッド・シティに流通するバイクに、こうした仮ナンバーが付けられていたという設定です。バイクキャリアに積んであった新品のバイクをベヨネッタは魔力で操って乗り回しています。

Q バイクステージのBGMとして『ハングオン』ではなく『アフターバーナー』を選んだ理由は？

A スピード感のイメージを重ね合わせたからです。セガ社のバイクゲームといえば『ハングオン』ですが、ベヨがカッ飛ばすバイクは戦闘機並みのスピードなので、『アフターバーナー』の方がイメージに合致しました。『アフターバーナー』の代名詞的な名曲『Final Take Off』ではなく『After Burner』のほうを選んだのは、ストーリーの流れ的にシリアスな雰囲気を演出したかったからです。また後半のシューティングステージで『スペースハリアーのテーマ』を使う構想があったので、バランスを取りました。ちなみに『ハングオン』へのリスペクトは、バイクの操作説明画面のロゴで表してあります。

✣ CHAPTER X　神域～星の海～ ✣

Q ルカがセレッサに出してあげたアメは、彼が常備しているものですか？　じつは甘いもの好き？

A ルカがアメ好きというより、子供が好きなのでしょう。懐にアメを忍ばせて、手品のようにスッと出して子供を喜ばせる……そんなことをプライベートでも良くやっているのでしょう。穿った考え方をすれば、ジャーナリストとして踏み込んだ取材をする時に、子供を抱き込むのに都合がいいからかも……。

Q ということは、ルカは普段からマジックの練習をやっているのでしょうか？　隠れた趣味とか？

A マジックというより、ああいったヒーロー的なギミックが好きなのでしょう。子供の頃に憧れる"秘密探偵"的なものへの憧れを今も持ち、「ポケットからアメを出すより袖口からシャキッと！」という下らないこだわりを強く持っていそうです。フックショットも、そういう理由から訓練を重ねたのでしょうね。

Q 現在のベヨネッタがキャンディ好きなのは、ここでルカにもらったのがきっかけなのですか？

A もしかしたらそうかも知れません。過去から来たセレッサにとって、現代の美味しいアメはまさに未知との遭遇だったことでしょう。アイテムにあるロリポップは本当のアメではなく、特殊な成分を配合したものであり、特別にアメの形をしている必要はないのですが、過去に舐めた美味しいアメの思い出が影響して、ベヨネッタはアイテムをわざわざアメの形にしているのかも知れません。

✣ CHAPTER XII　割れる空 ✣

Q ユスティジアから取り戻したぬいぐるみの目に絆創膏が貼ってありましたが、あれはベヨネッタの常備品ですか？　だとすると意外と家庭的？

A 隠れた設定ですが、ベヨネッタは髪の毛の中にしまった色んなものを、好きな時に取り出すことが出来ます(チャプター1の噴水広場での天使登場イベントで、髪の毛からスカボロウフェアを取り出しているのが分かると思います)。絆創膏も……持っていたのでしょうね、彼女も女性ですから……。

Q ベヨネッタがジャンヌに渡した思い出の人形は、ジャンヌには何の効果もなかったのですか？

A ジャンヌの性格上、強がりで投げ捨てはしましたが、一瞬言葉を失っているところから判断すると、あの人形が彼女の(バルドルによる)呪縛を破る引き金の一つになっているのは確かでしょう。

✣ CHAPTER XIV　太陽の島 ✣

Q ミサイルの上に立ったベヨネッタが、わざわざインカムを付けるのは何故ですか？

A アレは魔力を用いた"交信装置"のようなもので、同じものがセレッサにも施され、二人は意思疎通出来る状態になっています。ミサイルの爆音の中なので、こうしたものが必要になったのでしょう。あの場面でたまにルカの声が聞こえる(ダメージを受けた時)のは、後ろを飛ぶミサイルに引っかかったルカの方の音声も聞き取っているのだと思われます。

Q このチャプターの回想シーンで語られる、500年まえの出来事について詳しく教えてください。

A ジャンヌの背後の紋章は、扉に施した魔女の封印が、天使の力で解かれようとしているのを表しています。ジャンヌがベヨネッタを刺しているように見えるのは魔導術における一種の儀式で、ベヨネッタに一時的な封印を施しているところです。特別な剣で心臓を貫くことにより、この儀式は成立します。赤い宝石が強く光ってベヨネッタが消えるのは、上記の儀式でベヨネッタを宝石に封印したところです。二人の友情の証である赤石にベヨネッタを封じ込めて、この後ジャンヌは押し寄せる天使を蹴散らし、ベヨネッタを匿います。その後ジャンヌは捕らえられ、バルドルによって洗脳され、利用されてしまいます。

Q ジャンヌがミサイルを撃っていた理由は？

A 危機的状況、まさにクライマックスの戦いの中で、お互いの真の力を引き出そうという狙いです。また途中でリモコンを奪われてしまいますが、ジャンヌは魔女ですから、装填されたミサイルを飛ばすことは造作も無いことです。敢えてリモコンを使っていたのは、ベヨネッタに当て付けがましく見せ付けるためです。

Q ベヨネッタが、呼び名をチェシャからルカに改めたのは、まさか恋愛感情のようなものが……？

A どうでしょうね。恋愛の対象になるほど株を上げたとは思えません。「名前くらいちゃんと呼んでやろう」程度でしょう(笑)。

Well, that about wraps it up, huh?
片付いたな
—Luka—

✣ CHAPTER XV　真実への塔 ✣

Q イザヴェルビルの最上階からバルドルの部屋へと繋がる空間は、内壁の方向に奈落があるなど、まるで異次元の風景のように見えます。あれはいったいどのような状態になっていたのでしょうか？

A イザヴェルビルは人工的に"神域"を作り出すことを研究している実験施設です。最上階の空間は、まさにビルの内壁に神域が作り出されて、天界との通り道となっています。

Q ビル最上階からの眺めで、地上に光の線が走っているのが見えますが、これは何の光ですか？

A バルドルの部屋へ続く最上階の霊エネルギーの道から見えるのは、ヴィグリッドの都市機能を備えた巨大人工島「イスラ・デル・ソル（太陽島）」の姿で、オレンジ色に見える道は主要な幹線道路です。並み居るビル群は、島の中心に向かって巨大な渦を描くように立ち並び、三位一体構造の秩序の象徴「コスモス オブ カオス」を形作っています。

Q イザヴェルビルの機械がポンプで送っていた赤い液体の正体は？　もしや魔女の……？

A 指摘の通り、魔女の血です。魔女の肉体は滅んでいますが、ミイラと化したその遺体から今もなおエネルギーを吸い取り続けているのです。ミイラからも血液が得られるのは、死んだ魔女の魂から血液を吸い出しているからではないでしょうか。

✣ CHAPTER XVI　ルーメンの賢者 ✣

Q セレッサがバルドルに懐いてしまっているのは、一種の洗脳状態なのでしょうか？

A バルドルがセレッサの父親であることは紛れも無い事実です。セレッサは生まれて以来自分の父親とは全く面識がありませんが、バルドルが父親であることを直感的に理解したのでしょう。セレッサは元々親の愛情に飢えている上に霊力も強いですから、尚更懐いたのでしょう。

Q 再び無粋な質問ですが、バルドルの部屋までルカはどうやってたどり着いたのでしょう？　さすがに特殊能力の存在を疑わずにはいられません。

A ルカはスゴい奴なのです！

Q バルドルの仮面は、その下に何か見られたくないものを隠しているのでしょうか？

A あれだけの傲慢で傲岸不遜な人間が、自分の顔を隠そうとはしないでしょう。あれはバルドルなりのオシャレです。

Q バルドルが最後の戦いを前に、セレッサを胸に取り込んだ意図は何だったのでしょう？

A 自分とベヨネッタとの戦いすら、セレッサの目に焼き付けようとしたからです。二人の戦いを目撃するには、あの場所は特等席ではないでしょうか。

Q バルドルにトドメを刺すのに、ルージュの弾丸を使った理由は何だったのですか？

A あのルージュは、ベヨネッタにとって母の形見です。バルドルが、ベヨネッタの母に婚姻の証としてプレゼントしたもので、表面には"BALDER & ROSA 19.3.1411 With love until the end of time."と刻まれています。このRosa（ローサ）とはベヨネッタの母親の名前で、スペイン語でバラを意味します。1411年3月19日は婚姻の日付です。バルドルは、賢者と魔女両一族に混乱をもたらし、かつ将来の"世界の目"資格者を作るという動機だけでローサと婚姻を果たしたので、ベヨネッタにとってバルドルは母を陥れた憎き仇です。バルドルに止めを刺すのにこのルージュを選んだのは、母の鉄槌をバルドルに食らわせたかった、という思いがあったからでしょう。それが実現できたのも、ベヨネッタの部屋に忍び込んで、このルージュをくすねてきたルカの活躍（？）あってこそです。

Q ベヨネッタがセレッサを過去に戻す際、胸の懐中時計を掲げてポータルを開きますが、あれは何か特殊な力がこめられた品なのでしょうか？

A 過去へのポータルを開くには、まずバルドルが自室に用意していた特殊な"窓"が必要でした（バルドルの椅子の背後にあった、円形のステンドグラスがそれです。バルドル自身もこの窓を使ってセレッサを過去から連れてきたのでしょう）。この"窓"を起動するキーがあの懐中時計で、ベヨネッタは本能的に懐中時計を"窓"にかざし、過去への扉を開いたのでしょう。

Q セレッサを過去に戻したあと、突然ベヨネッタが闇の左目に覚醒した理由は？

A ベヨネッタが"世界の目"を開眼させるためには、ベヨネッタ自身がトラウマと決別し、本当の意味で自立することが必要でした。トラウマとはすなわ

No need to be afraid, little one. The nightmare is over.
チビ助 もう怖くないわ
—*Bayonetta*—

ち、幼くして別れて幽閉された母親に対するベヨネッタの愛情の飢え、またそれゆえに母の死を目の当たりにした時に生まれた深い傷です(実際母の死に直面したベヨネッタは茫然自失となって戦闘不能に陥り、結局ジャンヌによって封印されてしまいます)。バルドルがあのような計画を描いたのは、ベヨネッタが母の死に打ち勝つ強い自我を持つように仕向け、「ジャンヌに封印される」という歴史を変えるためでした。過去から呼び出されたセレッサは、ベヨネッタとの触れあいを通じて擬似的に母の愛を知り、「どんなことにも耐えられる」という母(実際はベヨネッタ)のメッセージを心に刻み込みました。その彼女が過去に帰ることで、ベヨネッタはトラウマを克服して強い自我を持った魔女へと成長し、ジャンヌに封印されることなく(これにはベヨネッタから「肌身離さず持ち歩け」と諭されたために胸につけていた懐中時計が、ジャンヌの刃を遮ったことも大きな要因のひとつです)新たな歴史の流れを作ることとなりました。つまり、あの世界にはパラドックス的にふたつの異なる歴史が生まれたことになります。ベヨネッタが"世界の目"に目覚める瞬間、情景が二重にだぶって見えるのは、そのふたつの世界が重なり合おうとしていることを表しています。

✣ EPILOGUE 鎮魂歌 ✣

Q エピローグ冒頭の回想シーンで、ミサイルの直撃を受けたかに見えたジャンヌの目が光り、危機を間一髪で回避したことが判明しますが、あれはジャンヌが何か新たな力に目覚めたのでしょうか？

A アレは、バルドルがジャンヌに施した催眠術が解かれた描写です。瞳に浮かび上がっているのは天使の紋章で、これが砕け散っています。上の場面では全ての呪縛が説かれて自我を取り戻し、二人の友情の証である宝石が、その魔力でジャンヌを守っています。ちなみに母親を殺されて失意の状態にあるベヨネッタをジャンヌが封じ込めたのも、この宝石の中です。ちなみに"双子の宝石"というのはバルドルが流した偽りの情報であり、それがエンツォによってベヨネッタにもたらされました。

Q 観測者となってしまったベヨネッタが、自分を取り戻せたいちばんの理由はなんでしょう？

A 前述の通りふたつの世界が重なり合うエネルギーに飲まれ、昏睡状態に陥っていたベヨネッタですが、呪縛を解かれて自我を取り戻したかつての盟友ジャンヌの声に、目覚めないわけがありません。

Q ベヨネッタが欠けたことで復活祭は失敗かと思われたのですが、そこでジュベレウスが顕現できたのは何故なのでしょう？

A バルドルの狙いは、自らとベヨネッタが世界を見そなはす(ジュベレウスの)目となって君臨し、世の理を成すことでしたから、ベヨネッタを失ったままジュベレウスが復活したことは、彼にとっては不完全な状態といえます。しかし、二人がいなくなることでジュベレウスは自我を持ったまま復活できたわけですから、ジュベレウスの視点から見れば正しい復活です。

Q 三度、無粋な質問で申し訳ございません。宇宙空間に飛ばされたジャンヌは、バイクを発見して九死に一生を得ますが……宇宙でバイクがひとつあるだけでいったい何の役に立ったのでしょう？

A もちろん、バイクの推進力でベヨネッタを救う為に舞い戻ることが出来た……ということもありますが、ジャンヌと愛車エンジェルスレイヤー号との間には、常人の理解を超えた深い絆があり、大きな心の支えになったはず、です！

✣ ゲーム全般 ✣

Q ロード画面で地面から螺旋状に沸いて出ている赤い文字のようなものは何なのでしょう？

A あれはベヨネッタの世界を構成する原子のようなものをイメージしており、全てが魔法文字になっています。闇の左目からの視点では、世界はすべてああいった魔法原子で構成されているように見える……という"イメージ"です。

Q 今回イベントの一部を、映画フィルムのひとコマを抜き出したようなスチール写真風の静止画で表現した意図は？

A 物語はある意味、ベヨネッタを追うルカの視点からも紡がれている……とも言えますから、その意味を表すために、記録フィルムのような演出を各所に施しました。ちなみに遊びも仕込まれていて、枠に書かれた「PG003」というのは、プラチナゲームズの3番目のタイトルであることを表しています。

Q 過去のベヨネッタやセレッサの口元にホクロがないのは何故でしょう？　現在のベヨネッタのホクロが、つけボクロかメイクということでしょうか？

A セレッサにホクロが無いという事は、つまり、"どこかの段階でベヨネッタにホクロが生まれた"と

いう事になります。では、いつ、なぜ、ホクロが生まれたのでしょうか。ホクロが生まれるという事は、魔女にとって、何か特別な意味があるのかもしれません。何か大切なことを、その身で経験した時に……。
（編集部注：実際に残る魔女の伝説では、魔女は悪魔と情を通じることで魔力を得、それと同時に身体のどこかに契約の印が現われる、とされる）

Q 各チャプターの開始まえに、地図上のコマを動かしているのは誰なのですか？

A これは、すべてを終えて自分の住む世界に帰ったセレッサが、思い出を懐かしみながら、おもちゃで遊んでいる、というイメージで作ったものです。ゲーム中では、別れてからその後の彼女が描かれる事はありませんが、このマップ画面で、たくましく生きるセレッサの姿を想像して欲しい、という意味を込めています。

Q 『ラグナ位階論』の、ジャンヌやバルドルのページに登場する、“アベリャネーダ著、『ヴィグリッド物語』”とはどのような書物なのでしょうか？

A 「物語」の形態をとっているものの、普通の人間では知ることの出来ない事実を知っていることから、作者はただの小説家ではなく、魔女と賢者の歴史を編纂することを職務とした者と思われます。歴史の観測者としての目ではなく、千里眼的な目を持った魔女あるいは賢者ではないでしょうか。水晶玉に過去や未来を映し出す、ヒゲモジャのジジイかシワクチャのババァの預言者の類です。

Q ゲームオーバー画面でコンティニューをしたときの音声は何と言っていますか？

A 「The shadow remains cast！（影はその姿を失わない）」です。全文は「As long as the light shines down, the shadow remains cast！（光が降り注ぐ限り、影はその姿を失わない）」となっていて、魔女の不屈の闘志を謳った言葉です。魔女の長老が、力尽きた魔女を復活させる儀式で唱える呪文、という設定です。長かったので前半をカットし、後半部分だけを使いました。

Q ゲーム中に散りばめられた回想イベントを、時系列順にまとめるとどうなるか、教えていただきたいのですが……。

A だいたい以下のような流れとなります。

◉チャプター2 - Verse9後の教会での回想／ベヨネッタ（セレッサ）の幼少期のシーン。子守唄を歌っているのはベヨネッタの母親です。

↓

◉チャプター2-冒頭の回想／ジャンヌが組み手の相手としてベヨネッタを指名するシーン。まだここでは、魔女と賢者の争いは起きていません。

↓

◉RECORDS OF TIME-「魔女狩り」での戦い／前述の回答の通り、魔女狩りの初期段階の戦いです。

↓

◉チャプター1 - Verse7／時計塔落下を生き延びたベヨネッタと仲間の魔女が、魔女の聖地「月光の谷」へと向かう道中にフォルティトゥードに襲われる場面です。ジャンヌも同じく向かっているはずです。

↓

◉チャプター2 - Verse10開始時の回想／「月光の谷」にある魔女の修練場で、追い詰められたベヨネッタとジャンヌに、フォルティトゥード率いる天使の一団および天使を信仰する人間たちが襲い掛かる場面になります。ここはチャプター5で訪れる、入り口が結界で塞がれた場所で、前述のジャンヌとベヨネッタが組み手をする場面もここです。ちなみに、ベヨネッタの母が投獄されている場所は、デザインは修練場に似ていますが月光の谷にある別の場所です。

↓

◉チャプター7-ボス戦終了後に一瞬入る回想／ベヨネッタとジャンヌ以外の魔女がすべて力尽き、希望を失い呆然とするベヨネッタの姿です。

↓

◉チャプター14-ジャンヌ戦後のムービー／戦えなくなったベヨネッタを守るため、ジャンヌが剣を使ってベヨネッタを宝石へと封印しています。この後、ジャンヌは逃げ延び、ベヨネッタは湖の底に隠されることになります。

開発スタッフアンケート

『BAYONETTA（ベヨネッタ）』を制作したプラチナゲームズの開発者の方々に、本作の魅力についてアンケートを行なった。果たして結果は？

シークレット編の目玉として、開発スタッフの方々に、『BAYONETTA（ベヨネッタ）』のお気に入りポイントや、制作の裏話といったことに関するアンケートをお願いしてみた。文中、スタッフの方々のコメントは白色で、編集部からの補足は紫色で記している。普段はなかなか聞けない、開発者の方々の生の声をご紹介しよう。

■アンケートにご協力下さった方々（敬称略）

橋本祐介（プロデューサー）／神谷英樹（ディレクター）／柴田（プランナー）／中村育美（コンセプトデザイナー）
島崎麻里（キャラクターデザイン）／吉村健一郎（モデリング）／小手川"ジョニー"泰行（武器デザイン、CGモデル制作）
甲斐秀敏（ベヨネッタゲームモーション）／クドー（エフェクト担当）／津田国彦（イベントシーン）
大倉麻衣（インターフェースデザイン）／ドンさん（プレイヤー&敵AI&その他担当プログラマー）
山口裕史（BGM）／酒田大亮（SE）

質問1

好きなキャラクターは？

ベヨネッタ（6票）

♥開発中に神谷さんに「ベヨネッタの動きは男っぽくなりすぎてませんか」と言ったところ、「女であの動きをするから色気があるんだ！　お前は色気が分かってないな」と返されたことがありましたが、開発がすすみベヨネッタができあがるとそれにも納得できました。やっぱりベヨネッタは素敵です。（大倉）

♥初めてデザイン画を見た時は本当に衝撃を受けた。使い古された要素を使わずに、ヒーローの基本である、他人に影響されない意志の強さと、他人を惹きつける行動力の高さを、ちゃんと両立させて表現できている。（柴田）

さすが主人公。余裕のトップ得票だ。

ロダン（3票）

♥彼が主役のゲームも見てみたい！（小手川）

♥いい味出してる。武器作るときなにやってきたんだコイツ。ゲーム中最強と思われるのに武器を作るときはメチャメチャやられてる。（ドンさん）

開発者人気ナンバー2はなんとロダン。意外なような、ある意味納得いくような結果であるといえる。

ルカ（2票）

♥決めるところは決め、落ちるところは落ちる3枚目なところがよいです。何か一生懸命さが伝わってきます。（酒田）

♥みんな大好きで選ぶのが難しいのですが、ルカを挙げます。彼がいる事で、ストーリーに清清しい笑いと感動が生まれていると思うからです。（山口）

物語の脇を固めたルカが3番人気。これも納得。

【その他、少数意見】

♥バルドル様。彼が主人公でも良いと思われます。（中村）

♥ジャンヌです。理由はスタイルがメチャ決まってるのにオッパイが小さいからです。最高です。あとは「リトルデビルズ」。実はそれぞれに個性的な性格も設定されています。「魔界の愚連隊」と称されるあの悪ガキどもを、是非ゲームプレーの中で活躍させてやってください。（神谷）

♥エンツォ。何故か憎めないおっちゃん。（クドー）

ジャンヌ好きの第一人者である神谷氏の、熱いコメントが光る！貧乳はステータスだ！

質問2

好きなイベントは？

時計塔落下シーン(2票)

♥時計塔落下は初めて制作したクライマックスシーンでもあり、映像・音楽・シチュエーションすべてがダイナミックで、何度見てもワクワクします。時計塔落下と大気圏突入はどちらのシーンもシチュエーション的には似ていますが、"破壊と再生"が感じられる印象深いシーンで大好きです。(橋本)

好きなイベントは票が分かれたが、同率トップのひとつは冒頭の落下する時計塔での戦闘シーン。最初のPVが公開されたときから多くのプレイヤーに衝撃を与えたクライマックスシーンだ。

ベヨネッタとジョイのセクシー対決(2票)

♥"自分以外の女はみんな敵"という女性特有の心理が爆発していてコワいです。現場での思いつきでまさにライブ感覚で生まれたシーンですが、ああいうしょーもないシーン、もっと作りたかったです。(神谷)

ベヨネッタとジョイ(にせベヨネッタ)のダンス対決？ 遠巻きにセレッサが見ているのがまたイイです。(甲斐)

プレイヤーに別の意味で衝撃を与えた、セクシー対決シーン。神谷氏はほかにも、一部の回想シーンにこだわりがあるらしく、「爆発する車から脱出したルカの回想シーンで見られるチェシャの「ドヤ顔」は、本作で最高の表情と言えるのではないでしょうか。宇宙でのジャンヌの愛車のパッシングシーンも、ポップコーンをほおばりながら「くだらねえ！」と笑い飛ばして欲しいシーンです」とのこと。

ルカ&セレッサ関連

♥ルカとセレッサが二人で森を歩くシーン、噛み合っていない二人のやり取りが微笑ましいです。BGMも相まってほんわかとした気持ちになれます。(酒田)

♥ルカ&セレッサ&人形の脱出劇。このゲーム中一番笑った場所でした。(ドンさん)

♥セレッサが半べそかくシーン全般。かわいい。(中村)

票は割れたものの、ルカとセレッサの関連イベントは実質的に1番人気かもしれない。それ以外には、バルドルとの戦闘イベントや、チャプター1のタイトルコールの部分が挙がっていた。

質問3

好きな武器は？

妖刀 修羅刃(5票)

♥効果音が気持ちよくて、コンボを繰り出す時風を切るような爽快感が味わえるので好きです。(大倉)

♥スカボロウ フェアやドゥルガーも捨てがたいけれどやっぱりこれ。抜群の安定感。(ドンさん)

♥待機ポーズの大股開きっプリがカッコイイ！(吉村)

みんな大好き日本刀。というわけで妖刀 修羅刃が堂々の第1位。居合いや魔導術流円月殺法など、固有の技もカッコいい。

スカボロウフェア(4票)

♥この武器はベヨネッタにしか似合わない。銃として女性的なデザイン、4丁1セットなところも愛着がわきます。山ダンはデザインも含めて良い武器を作りますね。(橋本)

♥スカボロウ フェアです。やっぱり最初に思いついた武器で付き合いも長いですから。(神谷)

♥シンプルかつ独創的で最高。初期装備がデリンジャー(スカボロウフェアの外見上のモデルとなった銃)というのは、このゲーム以外には過去にも未来にも存在しないはず。(柴田)

プロデューサー&ディレクターコンビがイチオシのスカボロウフェアは僅差の2位。やはり、この作品を象徴する武器といえるだろう。

【その他、少数意見】

♥キルゴア中佐です、この武器は作る前と作った後で僕の中で評価ががらりと変わりました。調子に乗ってハメを外した技もちらほら……ゲーム中でもかなり戦闘スタイルが変わるんじゃないでしょうか。ぜひ使ってみてください。(甲斐)

♥クルセドラとキルゴア中佐、引き寄せやロケットダッシュでの空中戦。(小手川)

♥マハーカーラの月。こいつでなんでもブロッキング!! (体力が少なくてもブロッキング!!(クドー)

モーション担当の甲斐氏と武器デザインの小手川氏が、ともに挙げたキルゴア中佐は確かに異色だが印象深い武器。ほかにはドゥルガーやバジリオンズの名も挙がっていた。

質問4

好きなベヨネッタの技は？

♥バルドル戦で見せる"ビルパチキ"。なぜそこで頭突き!? と突っ込んだらベヨネッタの思う壺です。あとは最後の"究極召喚"！神さえ屠るパンチ"ギャラクティカ・スーパーノヴァ"(いま命名)が最高です。(神谷)

♥ジョイに繰り出す拷問技です。神谷さんの趣味でしょうが、初めて見たときMっぷりに爆笑してしまいました。(大倉)

♥ブレイクダンス、この技は開発当初から構想に入っていた(僕の中でだけ)もので、両手両足の銃を撃たせるのにビジュアル的に面白そうなので絶対入れようと思っていました。実戦ではあまり使えませんが……。(甲斐)

♥バットウィズイン。やられたと思っても無かったことにしてくれるこの技に何度助けられたことか。これが出ると自分が上手いと錯覚できるところが素敵です。(ドンさん)

♥[アイコン][アイコン][アイコン][アイコン]のキック二発。最初にこのモーションを見た時ビビッときました。ステキ！(島崎)

♥ウィケッドウィーブ全般。エロとバイオレンスが1つになったベヨネッタの象徴だから。(柴田)

意見が大幅に割れたので、得票数は示さずコメントだけをいくつかご紹介。ほかにもアンブランポータルキックやクルセドラでのお仕置き、アフターバーナーキックなどが挙がっていた。

質問5

好きな敵キャラクターは？

バルドル(3票)

♥デザインも含めてすべてが妖しいから。はじめてバルドルが召喚獣を倒すシーンを見たときは格好良すぎて鳥肌がたちましたね。(橋本)

♥ジャンヌはおいといて……やっぱりバルドルとの戦いが一番盛り上がりますね。ベヨネッタの"大魔獣召喚"を無慈悲に破るところもいいですが、衛星レーザーの召喚もイカしてます。(神谷)

妖しさいちばんのバルドル。クジャクを一羽まるごと首に巻いている悪役が見られるのは本作だけ。

グレイス&グローリー(3票)

♥攻防に緊迫感があって楽しいです。デカい敵と戦うのもいいですが、こういう駆け引きを考える楽しみがある敵の方がアクションぽくて好きです。まあ、ド下手なんですけど…。(島崎)

確かに強いが印象深くて忘れがたい敵。島崎氏はフィアレス&フェアネスも候補に挙げていた。

ビラブド(3票)

♥最初はそこそこ強いキャラとして登場したのに、終盤になるにつれネタ的に使われ、セレッサに恋をするシーンは可哀そうでなりません(笑)。憎めない敵キャラクターです。(酒田)

憎めないというか、涙を誘う勢いで可哀そうなビラブド。小手川氏によると、固体ごとの個性が結構あるとのことなので、よく観察してみるといいだろう。

サピエンチア(2票)

♥メカっぽいところがかっこよくて好きです。また、サーフィンしながら戦うという、ちょっとナメてかかっている感じがベヨネッタらしくて良い、というのもあります。(山口)

サピエンチアを作ったモデリング担当の吉村氏も1票を投じていた。吉村氏の熱い造形魂は、質問10のコメントを参照のこと。

【その他、少数意見】

♥ロダン。自分のゲーム製作史上初めて自分で倒せない敵を作ってしまいました。私の反射神経を若干超えてます。愛情注ぎ込んでいるので負けても悔いなし。(ドンさん)

♥ジョイ。ぼよよん。(クドー)

ドンさん、プレイする方は悔いがありまくりなような……。クドーさん、ぶっちゃけすぎです。

質問6

ベヨネッタの魅力はどこ?

ヒップ(5票)

♥ヨシムラくんのこだわりの詰まったお尻を選ばない訳にはいかないでしょう。(甲斐)

♥どこを見ても非の打ち所がない容姿ですが、特にヒップの形が素晴らしい。やばいです。(山口)

公式ブログにもあるが、ベヨネッタのヒップはモデリング担当の吉村氏渾身の力作。見事に第1位。

背中(3票)

♥背中で語れる女性キャラクターってなかなかいないと思うし、通常の歩きだけでキャラクター性を表現できている部分も魅力です。(橋本)

♥体のセクシーなライン美が読み取れ、魔女が背負っているものを物語っていると感じたから日本版パッケージも背中をメインにした。女も背中で語る時代が来た。(中村)

確かに、パッケージの後姿にはインパクトあり。

【その他のご意見】

♥まあボディの事は言い出したらキリがないので……ここで挙げたいのは"性格"ですね。僕が言うのもなんですが、良く分からないところがミステリアスで魅力的じゃないですか。(神谷)

♥全体のスタイル。シルエットにインパクトがあるのは、優れたデザインの証拠。と言うか、シルエットで見分けられないキャラクターは頂点に立てない。(柴田)

♥あのギャップ。見た目は超オンナなのに、アクションが超オトコっぽいのがたまらないです。パーツ的には足。縫工筋あたりが好きです。てゆーか、全部。(島崎)

♥華奢に見えるけど、男前な動きで攻撃を繰り出すところ。(酒田)

♥飴に対する執着心とかもいい味出してるかな。(ドンさん)

この質問、じつは編集部が用意した選択肢から、複数回答可でお答えいただいたもの。とくにコメントはなかったが"髪"も3票獲得している。だがベヨネッタの溢れる魅力を、たかだか10個程度の選択肢に絞ったのは無謀だったといわんばかりに意見が割れてしまった。それがとくに顕著だったのが、下の吉村氏の回答。

メガネ○、髪○、瞳○、唇○、バスト○、ウエスト○、ヒップ○、ふともも○、足首○、その他(ホクロ)

全部の選択肢に丸印をつけて下さいました。

質問7

開発中の苦労は？

♥やはり売りの一つでもある「クライマックス感」をチーム全体で共有するのに苦労しました。僕も発想の壁が立ちはだかって、スタッフに対するプレゼンを失敗したりもしましたし……。あとはエラいひとたちに対する「メガネ、取らねーっつってんだよ！」ですね。エラい人たちに対しては色々あります。(神谷)

♥しょっちゅう神谷ディレクターと口論(口喧嘩?)してました。お互いいいものを作ろうと思って口論になるので、後に引いたことはありませんが、かなり大音量でどなりあうので周りのみんなはドン引きしてましたね。つらかったのはどんどん増えていく体重。忙しくなるとついつい栄養が欲しくなるのです。特にチョコレート。開発終了時には7kgくらい増量してました。(ドンさん)

♥スケジュール管理、会議、書類作成、ケンカの仲裁など。(橋本)

やはり、ゲーム作りは戦いなのだろうか。仲裁役の橋本プロデューサー、お疲れ様でした。これ以外のご意見としては、やはり限られた時間との戦いと、無から最初の一歩を作り上げる産みの苦しみを挙げた開発者の方が多かった。

No matter what...There's nothing I cannot do.
私は 立ち向かえる
—Bayonetta—

質問8

開発中、嬉しかったことは？

♥なぜか締切りを過ぎているのに日々クオリティーが上がること。妥協を許さないスタッフは頼もしいかぎりです。いろいろな部分でクオリティーが上がるということは、伝える側のプロデューサーとして"武器"が増えるということですから。スタッフにはホント感謝していますし、いろいろ助けられましたね。（橋本）

♥たくさんあり過ぎて挙げられません。でもユーザーから「面白かった！」の言葉が聞けたら、それが一番嬉しいことになるでしょうね。（神谷）

♥チュートリアルステージのバレットクライマックスの説明で何回も試行錯誤を繰り返し、やっとスタッフのサポートなしで初プレイした人がバレットクライマックスを繰り出せた時、「分かってくれてありがとう！」という気持ちで本当に嬉しかったです。（大倉）

♥みんなが知らないうちに色々仕込んでおいて、それを見てびっくりしているのを見るのが楽しいですね。そのための努力は惜しんだことがありません。（ドンさん）

♥思いつきのアイディアが採用された時。でも大概自分がやることになります。（小手川）

♥ユーザーの方からはもちろんですが、チームの人にもベヨネッタの最終デザインいいねと言われた時かな。あんまり身内を褒めることはないと思うので素直に嬉しかったです。（島崎）

♥ゲームがアップしたときよりも、後半ステージが出来てきた時。後半に行くにつれて世界観が盛り上がったのでうれしかった。背景モデル班のパワーを見た。（中村）

♥スタッフロールの曲が完成したこと（時）です。全てのBGMの作成が終了し、あとはこの曲だけ。だけど時間も体力も残り少ない！という状況だったのですが、気分だけは絶好調でした。データの〆切りギリギリの朝方に神谷ディレクターのOKを貰い、自分的にも納得のいく出来に仕上げる事が出来たので、朝方にもかかわらず帰ってビールを飲んで寝ました。（山口）

やはり何らかのリアクションが返ってきたときが、皆さん嬉しかった様子。あとは担当パートが仕上がったときと、マスターアップの瞬間を挙げたスタッフの方も多かった。

質問9

キャラクター造形での苦労は？

♥"髪の毛を服に変えて纏っている"というあたりのアイデアを思いつくまでは、デザインの模索は闇の中で、苦しかったです。しかし、副産物的に"召喚攻撃も髪の毛で。と言う事は、その間は肌もあらわに……!?"という見所も出来て、苦労の甲斐がありました。また、島崎による女性ならではのデザインと、吉村による男性ならではの生生しい造形は、すべてが見所だと思います。（神谷）

♥テーマは「黒」だったのでゲーム中目立たない分、細かい所で少しでも見やすく出来るような工夫をしていました。俗っぽくしない方向だったので、単純にギラギラ光らせる、露出を増やす、という事はしたくなかったので……。　ベヨネッタモデルに限らずですが、モデラーの吉村さんにはデザイン画そのまま（それ以上）に作ってもらいました。あーやこーやと隣から細かいワガママ指定をしていたんですが、よくつきあってもらえたな、と思っています。こういう密なやりとりはかなり大事です。（島崎）

♥ベヨネッタは女性独特のラインを出すために色々こだわってます。ヒジを限界まで伸ばすと女の人特有の逆関節気味になるようにしてたり、あまりに目立たないので無くしてしまいましたが、胸を張ると肋骨のラインが強調されるような仕込みをしたりしてました。オシリから足にかけてのラインは特にこだわってます。個人的にオシリダイスキなので。あとはやはり髪の毛ですね。サラサラ&ツヤツヤになるように色々地味な事してます。ルカはイケメンなんですが、クセのある顔にしたくて苦労しました。ヒゲがかっこいいと思います。ジャンヌは一発でいい顔になりました。「ヤバイ！　ベヨより人気が出てしまう!!」とびびってベヨネッタの顔をいじったぐらいです。神谷ディレクターも好きみたいで、事あるごとに「ジャンヌイイ！」といっていました。オッパイが小さいのもチャームポイントですね。エンツォはデブでオッサンなので、もう好き勝手やってます。受け口、二重アゴ、ペンギンのような体形。とにかく作っていてとても楽しかった。僕の愛があふれています。バルドルは最初は普通にカッコよかったのですが、そこから変態っぽくしていく過程がとても楽しかった。（吉村）

吉村氏の執念が感じられるコメントが素晴らしい。橋本氏によると、ベヨネッタの化粧や服のディテール、アクセサリーなどにも注目してほしいとのこと。

質問10

敵の造形での苦労は？

♥僕は人間キャラクターを作る事が多いので、今回は1体だけ無理矢理サピエンチアを作らせてくれと頼み込みました。個人的な趣味（ロボットダイスキ）と敵のバリエーションを考えてコンセプトはメカ天使!!　中身はナマ！　ヒザの丸いパーツや背中のフィンなど色々な所が回ります！　羽には一枚一枚にフラップがついてます！　頭のてっぺんにはブリッジがあります！　各所にコーションデカールを貼ってます！　胴体はミサイルハッチがついてます（吉村）

再び吉村氏のコメントが熱い！　プレイに慣れてきたら、ぜひサピエンチアの細部を確認してほしい。なお橋本氏と神谷氏がともに、天使の外装が破壊されて生身部分が露出するポイントを挙げていた。作業量は倍になるが、与えたダメージ量が直感的に判別できるという優れたアイディアなのだ。

質問11

シナリオ作りの苦労は？

♥各キャラクターの背景がにじみ出るような言い回し、人間関係を想像させるような個性溢れる台詞には注目してほしいですね。（橋本）

♥毎回味のあるキャラクターを作ることにこだわっているので、各キャラクターの個性には注目して欲しいですね。どのキャラにも主人公と同等の愛情を注いだので、出来ることなら各キャラのスピンオフ的な話も描いてみたいです（笑）。あとは下村勇二監督（『デビルメイクライ3』のムービーシーン監督で有名）による、アイデアに満ちてトンガりまくったイベントシーンの演出は是非注目して欲しいところです。頭を空っぽにして楽しんで欲しいですね。（神谷）

小手川氏によると、シナリオ中には実験音声も含めて色々とネタを仕込んでいるのだとか。ヒヤリングが得意な方は、ぜひ生のセリフを聞き取ってニヤリとしてほしい。

Let us begin, Cereza. The time is at hand.
さあ行こう セレッサ 時は来た
—Balder—

質問12

アクション表現の苦労は?

♥ベヨネッタというキャラクターに命を吹き込むために、各方面の"その道のプロ"にモーションキャプチャーをお願いしています。格闘アクション、アクロバット、演技、ダンス……大勢の匠の技が集まることで、ベヨネッタという超個性的なキャラクターは命を宿しました。手間暇かかりましたが、お陰でベヨネッタはあらゆる意味で"パーフェクト"なキャラクターになりました。それぞれの演者さんから、現場で色んなアイデアを出してもらったことも、完成度を高めるのに非常に大きく働いたと思います。(神谷)

♥ベヨネッタが女性と言うことで、しなやかな動きが映える技を考えるのがしんどかったですね。華奢なので体全体を動かしてダイナミックに表現することを意識しました。(甲斐)

♥カットシーンでは、4丁の拳銃を撃ちまくりながら激しいアクションをするので、サウンドのMA(音声を映像に合わせる作業)をする時には、とにかく音数が多くて苦労しました。(酒田)

♥殴る、蹴る、銃を撃つ、だけという単純なものにならない様、その場のシチュエーションを利用し、アクションシーン自体にも個性を持たせると言うところには苦労した反面、注目して欲しい所でもあると思います。(津田)

♥一番苦労したのはやっぱりメモリ管理ですね。アクションのデータ量がかなり多かったので容量詰め込むのに苦労しました。(ドンさん)

アクション命! の本作では、やはりここが苦労の中核だったようだ。さまざまな方面の力が集められた成果が、見事に出ているといえる。

質問13

システム開発面での苦労は?

♥システム=ゲームの心臓部分という意味では、敵との攻防、レスポンス、画作り、シチュエーション、すべてに注目してほしいですね。ほぼ3年の制作期間中、困難なゲーム作りと平行しての次世代機の検証、新たな技術の構築で、現場は最初から最後までフルスロットル状態でした。この状態を乗り越えることができたのは、スタッフ一人ひとりのクリエイターとしての"こだわり"と、遊び心溢れる現場があったからこそ完成することができたと思います。みんなで「ベヨネッタ」を作り上げたことは、今後のプラチナゲームズにとって"大事な一歩"になったと実感しています。(橋本)

♥ただでさえゲーム開発には苦労が付きまといますが、『ベヨネッタ』の開発は、会社を新しく立ち上げて、ツールもライブラリも何も無いところからのスタートで、且つ次世代機へのチャレンジということで、現場スタッフはかつて無い苦労を強いられたことと思います。それでも、これまでの経験を生かしきって、今までで最高の作品を作ることが出来たプラチナゲームズのスタッフを、僕は誇りに思います。(神谷)

♥イージーオートマティックは結構いい動きが出せたのでちょっと見ものですかね。ただ、技が少ないとちょっとぱっとしないので、色々技購入してほしいですし、変則ステージにはあんまり対応しきれていないのが残念ですが。(ドンさん)

このほか、柴田氏がウィッチウォークの特性を活かしたステージ構成に、ドンさんは髪の毛の衣服が出入りする動き、ユスティシアの動く触手上を走るシーンにも注目してほしいとのこと。

質問14

プレイヤーに見てほしいところは?

♥アクションゲームとして我々の集大成とも言える「BAYONETTA(ベヨネッタ)」。アンロック要素も盛り沢山、何度でも遊べる内容になっていますので、末永くお付き合いください。(橋本)

♥「オマケ」ですね。こういった本編とは関係ないところは、肩の力を抜いて自由に発想できるので作っていて最高に楽しかったです。スタッフには苦労をかけましたが……(笑)。隠しコスチュームや隠し武器もありますが、やはり「キューティーJ」をマイベストキャラとして推したいです。みなさん、キューティーJを世露死苦!!(神谷)

♥先輩のお話で「昔のプレイしたゲームで、インターフェイスの細かいアイコンとかまで作りこんであるのを見て単純に嬉しかった」というのがあったので、ベヨネッタもプレイした人がそのこだわりに気付いて嬉しくなってもらえるといいなと思いながら作りました。特にサブ画面には随所にベヨネッタの世界観を意識したこだわりを盛り込んであるので、すみずみまで堪能していただけると嬉しいです。(大倉)

♥ドンさんに「もう入らない!!」と言われるまでベヨネッタのモーションを詰め込みました。武器を換えたり技を購入したり出来るだけ多くのベヨネッタを楽しんでいただけたらと思います。(甲斐)

♥全部!! たった3人のエフェクトスタッフでこの物量とクオリティは胸をはれると思います。(クドー)

♥最強の組み合わせを見つけるのも、カッコだけ追求して苦労するのも自由。お気に入りの武器コンビネーションを見つけてください。(小手川)

♥ベヨネッタに登場しているキャラクターは敵キャラも含めゲーム中よくしゃべります。敵の場合はその声が攻撃の予兆になっている場合も多いので、攻撃時のSEだけでなく敵の発する声にも注意してもらえれば攻略しやすくなると思います。(酒田)

♥ジュベレウス戦の「とある攻撃を喰らった時のベヨネッタとジャンヌの姿」ですね。アップ間近に詰めたのでドンさんに怒られながら作ってました。ちょっとしか出ないけど、オイシイモノにほど情熱をかける所がうちのチームの良い所。そういうモノが他にもいっぱい詰まっていますので是非コンプリートしてみて下さい。(島崎)

♥クライマックスな状況下でのスケールの大きなイベントシーン!(津田)

♥プレイヤー部分では回避のレスポンスの良さですね。ほぼ納得のいくタイミングで回避できるので、かなり気持ちいいと思います。そしてそれが気持ちいいと思える強敵との対決ですね。敵も弱いのから強いのまでピンきりにそろえたのでやりごたえたっぷりだと思います。(ドンさん)

♥私はコンセプトデザイン担当で紙上での作業が多かったですが、唯一ゲーム画面で担当した、チャプタースタート画面のMAPや小物、世界観のこだわりを見て欲しいです。(中村)

♥ベヨネッタにしかないこだわりの音楽、そして、曲調のバラエティーの豊富さです。(山口)

♥ベヨネッタのオシリ!(吉村)

綺麗にオチがついたところで、スタッフの皆様、本当にありがとうございました!

Thank god. There's still time...
間に合ったな。
—*Jeanne*—

Secrets

HOT!

Bayonetta　Jeanne

ベヨネッタ&ジャンヌギャラリー

ロダンの店でスーパーミラーを購入すると、ベヨネッタとジャンヌのコスチュームを変更できる。ここではその全コスチュームを紹介しよう。

Bayonetta's Costume



It is the pride of the Umbra Witches!
アンブラの誇りに懸けて！
—Jeanne—



System

Map

Are you insane!?
正気か!?
—Balder—

Jeanne's Costume



Then this thing should have slept for eternity.
消えるのは お前だ
—Jeanne—



Cereza, you aren't the person I sealed away 500 years ago.
もう500年前の お前とは違う
—*Jeanne*—



BAYONETTA climax bible
ベヨネッタ クライマックスバイブル

2009年12月31日　初版発行

staff

[illegible]	関　朋美（ファミ通書籍編集部）
[illegible]	江崎和生
	菅原智行
[illegible]	湯浅みお（ファミ通書籍編集部）
[illegible]	一関麻衣子（ファミ通書籍編集部）
デザイン	伊藤誠司
デザイン協力	小野　瞳
	大貫修弘
	泉　隆則（株式会社エーテルデザイン）
	佐和健治
[illegible]	青木隆二
[illegible]	プラチナゲームズ株式会社
[illegible]	株式会社セガ、プラチナゲームズ株式会社

発行人・編集人	浜村弘一
局長	坂本武郎
編集長	鈴木弘明
副編集長	宮沢晶美
PM	佐治真哉
	豊田恵吾
業務部	三浦真木
印刷	図書印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話　0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス　support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-726250-8
Printed in JAPAN

Licensed by SEGA



ISBN978-4-04-726250-8
C0076 ¥1700E

9784047262508

1920076017001

発行:エンターブレイン
定価 本体1700円 +税



アンタが掴んだっていう情報 ―聞かせてくれない？

基本システム編	基本的な操作方法からゲームの仕組みまでを丁寧に解説
バレットアーツ編	技の出し方、テクニック、使用武器をわかりやすく紹介
敵データ大全編	天使をはじめとする全登場エネミーの攻略法を伝授
マップ攻略編	プラチナアワードを目指すための攻略情報を掲載
シークレット情報編	ベヨネッタを丸裸に!?　開発者へのQ&Aを収録

いいだろう。
天使も泣き出す至高のブツを見せてやる。

eb! enter brain

華麗に堕とせ、その天使

クライマックスを彩る完全攻略本!!

Xbox360・PS3 両対応

HOT! 大丈夫（だいじょうぶ）ファミ通の攻略本だよ。

ベヨネッタ　クライマックスバイブル